Pubblicazione mensile
Anno I-nr.07
LIRE
5000

LODOSS

MAGAZINE

Anime & Manga Journal

FOCUS ON:
GO NAGAI
Il Mito

DOSSIER:
Dragon Ball END
Macross Dynamite
Nuove serie televisive

ESCLUSIVO INSERTO:
TOKI IN TV
La tua Guida ai cartoni giapponesi in tv

7
Nuova Serie

ROCK N COMICS

© Dynamic Planning-Go Nagai-Ty Asabi-Yoei

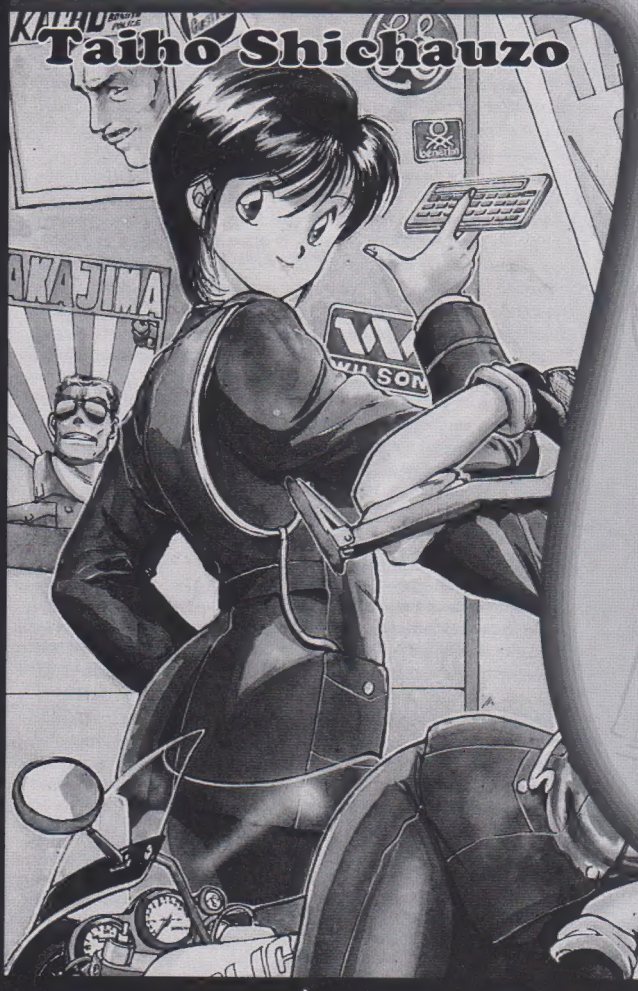
ELENCO RIVENDITORI DEI PRODOTTI ROCK'N'COMICS

ALBANO LAZIALE (RM)	NUVOLOSO CLUB	P.ZA LUIGI SABATINI, 12	06/9322693
BARI	QUINTILIANO	VIA PAPA PIO XII, 44	080/5510818
BOLOGNA	ALESSANDRO	VIA DEL BORGO DI S. PIETRO, 140/ABC	051/251276
BOLOGNA	FAT'S DREAM	VIA G. ERCOLANI, 3/H	051/550488
BRESCIA	IMAGO	VIA DELLE BATTAGLIE, 14/B	030/46177
CAGLIARI	LIBRERIA SUCCA	VIA G. DELEDDA, 34	070/658712
CARPI (MO)	CARPI COMICS	VIA NOVA, 45	059/640611
CASTELFRANCO VENETO (TV)	LA FUMETTERIA DEL CASTELLO	VIA BORGO PIEVE, 92	0423/492458
CERTALDO (FI)	LIBRERIA SPINI	VIA F. CAVALLOTTI, 149	0571/668445
CIVITANOVA MARCHE (MC)	MEGA COMICS	VIA INDIPENDENZA, 61/63A	0733/816536
FAENZA (RA)	DARKWOOD	C.SO MAZZINI,74/A	0546/21294
FERRARA	XENIA LIBRI	VIA BOCCACANALE DI S. STEFANO, 50	0532/210566
FERRARA	5A DIMENSIONE	VIA CARLO MAYR, 68	0532/767383
FIRENZE	AL FUMETTO	VIA G. DA MONTORSOLI, 55	055/717049
FIRENZE	COMICS & DINTORNI	VIA BOCCI, 67/75	055/415614
FOLLONICA (GR)	SENZUNO	VIA DELLA REPUBBLICA	0566/53310
FORLI'	ETA BETA	VIA PALAZZOLA, 43/A	0543/35412
FRATTAMAGGIORE (NA)	PEGASUS	PRIMA TRAVERSA SIEPE NUOVA, 16	081/8328836
GENOVA	IL MONDO DEL FUMETTO	VIA MONTEVIDEO, 2/R	010/3629187
GENOVA	INT. COMICS CLUB	VIA MOLTENI, 54/AR	010/4696189
L'AQUILA	COMIC WORLD	P.ZA MACHILONE, 3/4	0862/420311
LUCCA	IL COLLEZIONISTA	VIA M. ROSI, 52	0583/491212
MANTOVA	LIBRERIA FUMETTISTICA	VIA N. SAURO, 8	0376/222535
MARANELLO (MO)	FUMETTERIA	VIA VIGNOLA, 153	0536/946626
MESSINA	LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO	VIA CENTONZE, 147/149	090/710939
MESTRE (VE)	VECCHI GIORNALI	VIA C. MASSAIA, 38	041/956148
MILANO	BORSA DEL FUMETTO	VIA LECCO, 16	02/29513883
MODENA	L'ANTRO DEL NANO	V.LE VERDI, 92/94	059/214327
MODENA	IORI DANIELE	C.SO ADRIANO, 40	059/237338
MODENA	MODENA FUMETTO	V.LE MONTE KOSICA, 202	059/230783
NAPOLI	NAPOLI COMICS	VIA PITLOO, 7/B	081/5565012
PADOVA	FREE TIME	P.ZETTA GASPAROTTO, 7	049/8752483
PALERMO	ALTROQUANDO	C.SO V. EMANUELE, 174	091/6114732
PARMA	LETTO RILETTO	VIA BIXIO, 37/B	0521/230722
PAVIA	ROCK 'N' COMICS	V.LE C. BATTISTI, 80	0382/538274
PIACENZA	LA SOFFITTA	V.LE DANTE, 35/B	0523/457485
PIETRASANTA (LU)	GULP	VIA PROVINCIALE, 8	0584/72099
PIOMBINO	FUMETTOPOLI	VIA GALILEI, 47	0565/222824
POTENZA	COMICS STORE	V.LE MAZZINI, 119	0971/22606
PRATO	BOOK SELLER	VIA PROTCHE, 7/A	0574/37102
PRATO	MONDI PARALLELI	VIA SER LAPO MAZZEI, 26	0574/41903
REGGIO EMILIA	REGGIO COMICS	VIA E. S. PIETRO, 65/BC	0522/430535
RIMINI	ORION	VIA AGNESI, 17	0541/393122
ROMA	CASA DEL FUMETTO	VIA NAIS, 19/29	06/6372345
ROVIGO	DELTA COMICS	C.SO DEL POPOLO, 65	0425/360396
SASSUOLO	COMICS POINT	VIA FAROSI, 5	0536/811394
TARANTO	LIBRERIA DEL FUMETTO	VIA CRISPI, 52/B	099/4530726
TORINO	FIGURIAMOCI	VIA S. MASSIMO, 2/B	011/8172662
TORINO	TAPPABUCHI	VIA SACCHI, 44	011/596802
TRENTO	LIBROTEKA	VIA MAZZINI, 14	0461/238530
TREVISO	FUMETTOMANIA	BORGO CAVOUR, 57	0422/56402
TRIESTE	NONSOLOLIBRI	P.ZA BARBACAN, 1/AB	040/631562
UDINE	FUMETTOLANDIA	VIA DIVISIONE JULIA, 14	0432/21513
VENEZIA	SOLARIS	CANNAREGIO, 2332	041/5241098
VERONA	FAN CITY	VIA FAMA, 4/A	045/592456
VERONA	VERONA FUMETTO	VIA DON CARLO STEEB, 35	045/8036033
VIGEVANO	FUMETTI A GOGO	VIA NAVIGLIO SFORZESCO, 22	0381/77104

Anime & Manga Monthly

LODOSS MAGAZINE

STAFF & CREDITS



© Fujishima-Kodansha

Pubblicazione mensile
ANNO I-nr.07
Aut.442 del 12-4-1995
presso il trib. Pavia

Editore:
Rock'N'Comics
Via C.Battisti 80, Pavia

Direttore responsabile:
Renzo Basora

Direttore editoriale:
Dario Vallati

Redazione:
Fabrizio Francato
Miwa Kimura
Paolo Gattone
Monica Pirovano

Progetto, impostazione grafica ed editoriale:
Paolo Gattone
Monica Pirovano

Direttrice Marketing:
Stefania Gizzi

Hanno collaborato:
Corrado Antonelli
Michele Li Noce
Alberto Torgano
Tiziana Zambelli

ROCK'N'COMICS

Numero 07-Novembre 1997

LODOSS EDITORIAL

STAFF & CREDITS

SOMMARIO:

03-Editoriale
a cura del Lodoss Staff
05-HOT LINE
News dal Giappone e dall'Italia
10-MANGA MARKET
17-REVIEW ITALIA
19-DRAGONBALL
Grazie gokuh
di Fabrizio Francato
27-LE POLIZIOTTE
di Fabrizio Fracato
33-SERIE TV
di Miwa Kimura, Fabrizio Francato, Monica Pirovano
38-MACROSS GENERATION
di Fabrizio Francato
41-GO NAGAI-Il Mito
di F. Francato, M. Pirovano
48-GOLDEN BOY
di F. Francato
51-DOTTOR SUPPIG:il Manga
60-POSTA

Per la pubblicità su questi albi: *ROCK and COMICS, tel.0382-538274*
Redazione: *LODOSSmagazine via C.Battisti 80, 27100 Pavia, tel.0382/538274*
L' indirizzo internet è: *rockncom@tin.it*
Fotolito: *Fortis, Novara*
Stampa: *Eurostampa (Mi)*
Distributore esclusivo per le edicole: CDM Spa viale Borghi 172, 00144 Roma, tel. (06) 5291419

L'imagine di copertina è (c) autori e degli aventi diritto è pubblicata su gentile concessione di Dynamic Planning

Iniziative di LODOSS

Il numero di LODOSS magazine che tenete tra le mani è un numero davvero particolare, perchè ancora una volta, segna un'importante svolta nelle pubblicazioni di Rock'N'Comics. Ed i motivi di questa particolarità sono molteplici e tutti legati ai progressi che abbiamo fatto in questi mesi ed alle iniziative future che stiamo per intraprendere o che addirittura abbiamo già intrapreso a partire da questo numero. Ma prima di tutto vogliamo dare il più caloroso dei benvenuti alla nostra nuova collega di redazione , Miwa Kimura, che da studentessa giapponese a Sienaè diventata in men che non si dica una delle nostre più attive e simpatiche collaboratrici. Eh sì, LODOSS si espande e finalmente anche noi possiamo contare nel nostro staff alcuni appassionati nipponici e ben presto... partiremo alla conquista del Giappone (forse ora sto esagerando). Comunque sia, benvenuta tra noi Miwa e vedrai che ci divertiremo parecchio ... Esaurite le comunicazioni di rito (Forza Miwa!) parliamo ora della novità più interessante di questo numero di Lodoss e cioè l'inserto che trovate al centro del giornale. Toki in Tv è un'inizitiva del Tokimeki Club volta ad informarci, tramite una vere e propria guida tv, circa tutte le produzioni animate giapponesi sui nostri teleschermi; oltre a questo, news, anteprime, sondaggi dei lettori e una interessantissima hit parade sui cartoni più visti in tv. Insomma, questo "piccolo" (per ora) inserto si presenta come un prezioso vademecum per tutti i curiosi e, secondo noi, un'importante iniziativa volta ad avvicinare gli appassionati (sì, anche gli otaku) alle programmazioni televisive. Speriamo solo che questa sia per voi una sorpresa gradita, che non sollevi nessuna polemica: Lodoss non vuole legarsi a nessuno, ci teniamo alla nostra libertà. Semplicemente ci sembrava giusto appoggiare una serie di lodevoli iniziative (come anche quella volta a portare i cartoni in seconda serata... era ora!!!) e siamo, in verità, anche onorati di poter dire la nostra in questo senso. Se poi qualcuno di voi dovesse storcere il naso... beh, se darete un'occhiata al prezzo di copertina vedrete che è invariato rispetto ai numeri precedenti, per cui se non vi piace questa guida potrete sempre buttarla anche se secondo me fareste un errore. Detto questo, spendiamo due parole due anche sulle altre novità che vi aspettano a dicembre, che vedrà l'uscita del secondo numero di Lodoss Special (sul Gainax e su Evangelion) e, soprattutto, una sorpresa sul numero natalizio di Lodoss: 96 pagine con un coloratissimo calendario 1998 saluteranno il Natale e la fine dell'anno (con un... ehm, "piccolo" ritocco al prezzo di copertina, 1000 lire in più), per prepararci ad un 1998 davvero esplosivo. Oltre a ciò sappiate anche che... No, per ora basta, delle nuove sorprese e delle nuove iniziative (importanti) torneremo a parlare il mese prossimo che, speriamo, ci porterà anche un nuovo, intrigane, fumetto (vi piacerebbe saperne di più, eh?). Per ora vi saluto, e aspetto con ansia di sapere cosa pensate del "nostro" inserto. Bye Bye.

ROCK'N'COMICS

Numero 07-novembre 1997

HOT LINE

ANIME NEWS - novembre 1997

*E io che cosa scrivo questo mese... Lo sapevo: per una volta che trovo una serie di news interessanti, cosa fanno? E' chiaro, mi fregano il servizio e decidono di farci un dossier. Ma dico io: sono mesi che aspettavo di poter annunciare qualche nuova serie "seria" ed ecco che quando escono i nuovi anime di **Vampire Princess Miyu** e **Berserk** (Alleluia, e viva Berserk) non ne posso parlare. D'accordo che argomenti come questi meritavano il colore, ma al mio povero ego non ci pensa proprio nessuno?*
*Naturalmente no, e d ecco, infatti, che questo mese inizia anche all'interno del giornale una nuova rubrica-inserto staccabile-collaborazione esterna che vi aggiornerà anche su tutte le uscite in televisione (una guida Tv per cartoni animati! Fichissimo... NDredazione sbeffeggiante); e io a questo punto cosa ci sto a fare? non temete, stoico come il più paziente degli esseri umani (amo sopravvalutarmi...) riuscirò comunque a stupirvi andando a cercare lo stesso news ghiottissime e per questo, anche in barba a chi cospira contro di me, arriva sulle pagine di HOT LINE una nuova rubrichetta di MINI NEWS veloci veloci con super anticipazioni, vocì di corridoio e quant'altro vi possa stupire. Infine, stiamo anche studiando di realizzare una sorta di osservatorio sulla carta stampata per potervi aggiornare su tutto quello che i giornalisti "seri" (ehm...) dicono dei cartoni animati nipponici (ed in questo vorremmo che ci aiutaste anche voi). Per adesso vi riferisco solo dei tanti articoli sulla "**Mazinga generation**" che sono stati pubblicati sui quotidiani in seguito qi cortei contro la scuola di metà ottobre accompagnati dalle musiche dei cartoni animati anni 70. Tra lo stupore, l'ironia implicita e qualche osservazione maligna (sulla solita povertà di ideali dei giovani) si sono osservate anche alcune posizioni interessanti della stampa nazionale, come quella, abbastanza obbiettiva, espressa da* **Guido Tiberga** *sulla "**Stampa**" del 18 ottobre: che qualcosa stia cambiando? Questo giornalista, oltre ad azzeccare i nomi delle serie animate (ha parlato anche di Evangelion) ha avuto il buon gusto di informarsi ed andare ad intervistare gli addetti ai lavori come l'onnipresente Luca Raffaelli ed i Kappa Boys. Forse la luce si intravede tra le tenebre, e come ulteriore sintomo di questa "moda Giappone" segnalo anche il servizio sull'erotismo giapponese proposto da* **Target** *domenica 19 ottobre: insomma, si parla sempre di più di Giappone e di cartoni animati, e si comincia a farlo a proposito. Speriamo non sia solo un caso (e dei movimenti di **J Tv** vi parliamo più avanti).*

I SUCCESSI DELL'AUTUNNO

Volete sapere quali sono le serie che stanno avendo maggior riscontro in questo momento in Giappone e di cui si parla di più? Ma è presto fatto: al cinema oltre a **Mononoke Hime**, che sembra avere battuto ogni record di incassi, la fine dell'estate ha segnato il trionfo di **Slayers G** e, guarda caso, delle tante avventure sul grande schermo di **Evangelion**; il mercato degli OAV, decisamente in un periodo piuttosto strano ha accolto molto bene la nuova serie di **Sakura Taisen** (vedi Lodoss 5), mentre ancora successi sta mietendo l'avventura in OAV di **Rayearth**.
In tv, infine, accanto alle grandi conferme dei vari **Dragonball GT**, si segnalano i buoni riscontri di **Shojo Mirai Utena** (la nuova Sailor Moon?), **Cutey Honey Flash** (presto un completissimo dossier) e del chiacchieratissimo **Maze**, di cui vi riparliamo più avanti.
E ora, non ci resta che aspettare e vedere cosa ci riserverà la nuova stagione.

FANTASY A VAPORE

Spade, magia e robot in stile primi '900? Esatto, potete trovare tutto questo in **RYUKI DENSHO**, un nuovo anime basato su di un RPG della KSS. **Sedi Caliber**, il solito aspirante cavaliere, mentre un giorno si allena nella foresta si imbatte casualmente in una ragazza di nome **Myu** (nuda, e dall'aspetto.. ehm, mooolto gradevole) La giovane sembra completamente disorientata, ha perso la memoria, e non sa come è finita nel bosco. Ma altri sono interessati alla ragazza, alcuni cavalieri di un regno rivale la vogliono, e **Caliber**, come ogni buon cavaliere, la porta in salvo a casa sua. Anche dopo essersi riposata **Myu** continua a non ricordare niente a parte il suo nome, nemmeno perché è inseguita. **Caliber** non può lasciarla in quello stato, ed inizia un viaggio per scoprire il passato di **Myu** e farle ritrovare la memoria. **Ryuki Densho** è

ANIMEDIA della Gakken

NEWTYPE della Kadokawa

Slayers G (c) Kanzaka-Araizumi-Kadokawa-Tv Tokyo-Soft X

Sakura taisen (c) Red-Sega Ent.-Bandai Visual

Utena (c) Kazuko Tadano-Beepass

diretto da ***Kenichi Maijima***, al character design c'è ***Shino Takada***, ed al mecha Satoshi Nishimura. Il fantasy, dalla atmosfere abbastanza "nella norma" per un'opera di questo genere, si lascia guardare soprattutto per le numerose pin-up e per le scene un poco osè (niente di che, si tratta comunque di "innocenti nudi") che sembrano caratterizzare le odierne produzioni in OAV (e il nuovo **Lamune 40** ne è l'esempio lampante, ma ne riperlermo più avanti).

TAMAGOTCHI ATTACKS!

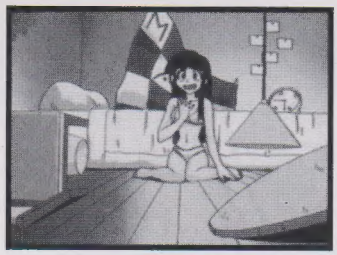
Immagino che tutti conosciate il **tamagotchi**, ma chi può dire di conoscerlo veramente, da dove proviene il pulcino virtuale? Adesso questa domanda non vi negherà più il sonno, infatti è stato annunciato un film che spiegherà da dove vengono i tamagotchi. In Giappone il piccolo aggeggio è molto più diffuso di quanto lo è in Italia, e c'era da aspettarsi un simile prodotto.
Protagonista del film è il **Dr. Bonzo**, un tizio sfortunatissimo, che, reduce dall'ennesimo meeting matrimoniale (un incontro dove i presunti sposi valutano le rispettive affinità per decidere se un eventuale matrimonio sarebbe durevole, pratica molto utilizzata in Giappone). naturalmente andato malissimo, si reca sulla sponda di un fiume per riflettere sulle sue (in)capacità. A questo punto un UFO appare in cielo, e indovinate chi c'è dentro? Il **Dr. Bonzo** decide quindi di dare un nuovo scopo alla sua vita: analizzare e svelare i misteri e le caratteristiche del piccolo **Tamagotchi** (e pensare che io credevo venissero da Taiwan…).

UN FILM RUMOROSO

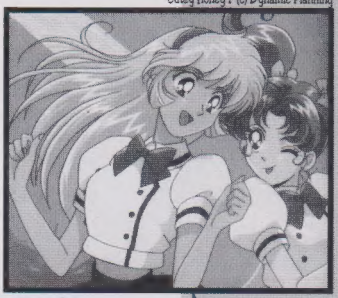
Koji Morimoto, conosciuto per aver diretto una parte di **ROBOT CARNIVAL**, si è fatto notare sulle TV giapponesi con una serie di brevi anime commerciali (53 frammenti da 90 secondi l'uno), ma il suo ultimo lavoro interessante è senza ombra di dubbio **ONKYO SEIMEITAI NOISEMAN** (*La Forma di Vita Acustica Noiseman*, che poi significa uomo-rumore). La storia si svolge in una landa calma e serena, piena di suoni allegri e rilassanti, almeno fino all'arrivo di **Noiseman**. Questo essere ama i rumori, ed il suo suono cacofonico trasforma intere aree in luoghi tetri e desrti. Le persone divengono fantasmi, e le città assumono un tenebroso aspetto. Di questi 50 minuti di animazione ***Morimoto*** è il direttore ed il characetr designer, la storia è di ***Hideo Morinaka***, la musica di ***Yoko Kanno*** (Macross Plus). **Noisman** si presenta fin dalle premesse (trama avvincente, cast eccezionale) come un cartone molto insolito, e certamente sarà una delle produzioni più interessanti ed affascinanti del 1998. Occhio ai rumori!

LEI VIENE DA UN ALTRO PIANETA

A quanto pare le ore notturne stanno divenendo usuali per trasmettere alcuni anime in Giappone, e quasi ogni notte c'è il nuovo episodio di qualche cartone. **MISUTENAI DAISY** (Non dimenticarmi Daisy) è uno di questi, ed è andato a rimpiazzare **HUNTED JUNCTION** dopo il 13° episodio (di quest'ultimo mantiene anche quasi il medesimo staff). Protagonista dell'anime, basato sul manga di **Noriko Nagano**, è un ragazzo con gli occhiali dal fragile aspetto e dalla personalità decisamente fredda. Accanto a lui tutta una schiera di strani personaggi popolano una scuola, si va dalla studentessa punk all'insegnante imbranata.



Cutey Honey F (c) Dynamic Planning



Qui sotto, Saber Marionette J OAV version.

In breve, eccovi la storia: **Reijiro Takuno** è il tipico giovane inventore, ha un piccolo laboratorio a casa e fabbrica decine di stramberie. In più tiene d'occhio una delle sue compagne di classe, **Hitomi Matsuzawa**. Per svariati motivi crede che questa ragazza sia un alieno, il cui vero nome è **Daisy**, giunto sulla Terra per conquistarla. Ma **Takuno** è innamorato di lei, e vuole darle tutto l'aiuto possibile per assoggetare il pianeta. Quindi il giovane genio realizza sempre nuove creazioni, sperando un giorno di dominare la Terra con **Daisy**. Lo staff che realizza quest'anime è lo ***Studio Dean***, tra le cui produzioni, oltre al cià citato *Hunted Junction*, c'è *RANMA ½*, in più il character design è affidato alla bravissima ***Atsuko Nakajima*** (Ranma ½, Sei in Arresto!) e la direzione a ***Yuji Muto***. Curioso ed uinteressante peer tutti i fans della Nakajima, questo cartone dovrebbe concludersi proprio in questi giorni dopo quasi cinque mesi di programmazione su tv tokyo. A quando la versione in LD?

TETTE E CENSURE

Mentre le serie in OAV, forse per accaparrarsi nuovi spettatori sono sempre più prodighe di particolari anatomici femminili (come la nuova serie **Lamune 40 Fresh** che, col passaggio in Home ci continua a proporre le nudità di **Parfait** e **Cacao**), sembra che anche per le serie tv qualcosa stia succedendo, e la tendenza è di realizzare per il passaggio televisivo una versione meno spinta (anche se si tratta di anime di mezzanotte) per poi presentare una versione "integrale" raccolte in videocassetta. L'esempio lampante che vi proponiamo su questa pagine è dato dalla seri di combattimenti **MAZE** che, come documentano le immagini di ***Newtype***, è stata presentata in doppia versione: quella tv non lascia intravedere particolari anatomici e biancheria intima (sono stati disegnati particolari "coprenti"), mentre la versione home, si presenta del tutto fedele all'idea originale. Dobbiamo forse gridare allo scandalo? Non credo, semplicemente le leggi di mercato esistono anche per i palinsesti jap, e forse questo dovrebbe farci riflettere se sia opportuno (secondo me inbuona parte sì, ma senza troppa ferocia) continuare ad attaccare i responsabili tv italiani, con *Mediaset* e *J tv* in testa. A voi l'ardua sentenza....

ITALIA

Dopo la scorpacciata di notizie apparse su **Lodoss Special 1**, facciamo una carrellata veloce sulle news Italia. Mentre ***Dynamic*** ha concluso un accordo per la trasmissione su **J Tv** di alcuni suoi prodotti (la serie di *Street Fighter II V*, e alcuni film), che verranno presentati con adattamenti (a volte si tratterà di compilation di vari episodi) in cui, però, le censure saranno apportate con rispetto (così ci dicono), si delinea sempre più la nuova stagione manga con ***Star Comics*** che annuncia il primo dei suoi due **Dragon Quest**, **Dai** (per **Roto** si dovrà attendere ancora poco), **GS Mikami** e le prossime *Storie di Kappa*: **Jirahishin**, **One Pound Gospel**, e **Fortified School**. Per il resto, mentre sembrano spariti dai "palinsesti" ***Marvel*** i fumetti Shueisha (**Bastard** e **Marmalade Boy**), regna molta confusione nel settore (ma presto **Comic Art** si farà sentire). E confusionaria ci sembra anche la programmazione di Italia 1 che prima ci regala **Capitan Harlock** e poi ce lo toglie nello spazio di una settimana. Ma cosa sta succedendo?
Presto saprete...

Yaiba (c) G.Aoyama-Shogakukan

Flash Line

Per stuzzi care la fantasia dei nostri lettori ecco a voi una nuova rubrichetta con le news, i pettegolezzi e le anteprime mordi e fuggi che potranno farvi passare per appassionati che "la sanno lunga".

-A quanto pare **CLAMP GAKUEN TANTEIDAN** non è il solo manga **CLAMP** ad essere animato per la TV attualmente in Giappone, la stessa sorte è capitata infatti a **CARD CAPTOR SAKURA**.

-Johji Manabe aveva concluso **DRAKUUN** al terzo volume, ma ha cambiato idea, e preferisce dare una diversa conclusione alla storia, un altro volume dovrebbe già essere uscito, ed un altro verrà pubblicato in Giappone l'anno prossimo. Per ora noi limitiamoci a gustarci **Caravan Kidd** from **Comic Art** e proprio **Drakuun** sulle pagine di **Man-Ga** della ***Marvel***.

-Finalmente ***Shirow*** sta lavorando alla conclusione dalla seconda parte di **GHOST IN THE SHELL**, ovvero **"Man-Machine Interface"** (sul prossimo Lodoss alcune esclusive immagini). Questa parte sarà composta da sei capitoli, ma non credo proprio che la saga si concluderà qui. Speriamo solo che i prossimi capitoli abbiano un'elaborazione più breve.

-Non si sa ancora nulla dei tempi della pubblicazione della settima ed ultima parte di **Giant Robo**, ma i nostri amici della dynamic Italia, che hanno potuto assistere alla proiezione per gli addetti ai lavori, ci hanno preannunciato un finale b-e-l-l-i-s-s-i-m-o , completo e pieno di colpi di scena. Non vediamo l'ora...

-Una brutta nuova per gli amanti di **Gunsmith Cats**, l'autore, ***Kenichi Sonoda***, ha deciso di accantonare quel manga per dedicarsi ad una altro fumetto sui....robot giganti! In seguito è comunque più che auspicabile che le avventure di **Rally** e **Minnie** vengano riprese.

-Dal Giappone una grande notizia, dopo 15 anni una nuovo film dedicato a **UCHUU SENKAN YAMATO** (*Corazzata Spaziale Yamato*) è stato annunciato, il titolo sarà **REBIRTH**, ed uscirà l'anno prossimo. Per la produzione è stata stanziata una somma pari a quella utilizzata per Akira!

-Quante copie vende (o per meglio dire vendeva) **Dragonball** a numero? Non si sa per la precisione, ma i dati ufficiosi che trapelano da ***Star Comics*** parlano di un rispettosissimo indice di vendita di 80000 copie, anche se voci di corridoio sussurrano che gli ultimi numeri abbiano sfiorato le 100000. Sarà vero? Mah, per l'intanto, continuiamo a chiederci come i fans italiani abbiano accolto l'aumento di prezzo (4500 lire per sole 32 pagine in più) dell'ultimo numero.

JAPAN LD CHART

01-**GUNDAM WING-ENDLESS WALTZ VOL.3** (1)
BANDAI VISUAL-4800 YEN
02-**ON YOUR MARK** (3)
PONY CANYON-2700 YEN
03-**RAYEARTH-VOL.1** (4)
POLYGRAM-6800 YEN
04-**CYBER FORMULA GPX-ROUND 8** (5)
VAP-4800 YEN
05-**SAKURA TAISEN-VOL.1** (6)
BANDAI VISUAL-5800 YEN
06-**SLAYERS TRY VOL.1** (7)
KING RECORDS-3700 YEN
07-**TAIHO SHICHAUZO- VOL.6** (8)
BANDAI VISUAL-5800 YEN
08-**KTENCHI MUYO! TV 1** (9)
PIONEER LDC-1980YEN

N.B.:tra parentesi è riportata la posizione dei titoli nella classifica generale dei LD più venduti in assoluto.

Taiho Shichauzo (c) Fujishima-Kodansha-TBS

...un grande ROLE GAME... Finalmente, per voi, Super Shen..

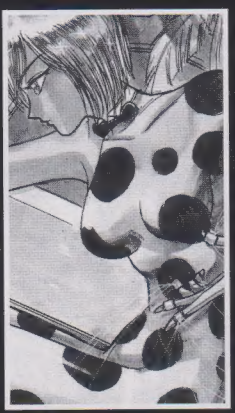
IL GIOCO DI RUOLO

E UNA PRODUZIONE ROCK'N'COMICS

Prenotalo presso Rock'N'Comics, via conto Battisti 80, 27100 Pavia, tel e fax 0382-538274

MANGADOM

NEWS anteprime, recensioni direttamente dal Giappone per voi



E' ricominciato l'anno scolastico, tutti ormai sono tornati alle loro occupazioni (ed anzi già aspettano le prossime vacanze natalizie) ed anche le normali importazioni dal Giappone hanno ripreso a funzionare normalmente (speriamo si vada avanti così almeno fino a maggio, altrimenti scortico i nostri importatori). E' soprattutto grazie agli arrivi dal Giappone che questa rubrica può tenere banco sulle pagine del vostro amato **Lodoss** ed io ringrazio in redazione per tutto il materiale che regolarmente provvedono a passarmi. Detto questo, quindi, veniamo ai manga e diamo una "severa" occhiata ai nuovissimi "Jumponi" giuntici in redazione. Sulle pagine di Shonen Sunday, della Shogakukan, si festeggia il quinto anniversario della nascita di **H2**, il fumetto di Mitsuru Adachi che, dopo aver valicato la soglia dei venti volumi (ora siamo al 23simo in corso di pubblicazione) si accinge ad eguagliare il numero di volumi della serie più lunga mai disegnata da questo autore che è tra i più amati ed al contempo odiati mangaka pubblicati in Italia, e cioè Touch! "prendi il mondo e Vai", che con la sua serie di 26 volumi rappresenta l'opera prima e più conosciuta di Adachi nel mondo! H2 compie cinque anni e lo si festeggia con un episodio particolarmente... breve (solo 16 pagine di fumetto a dispetto delle venti canoniche, gli avranno fatto fare vacanza!!!) nel numero 32 del periodico. Sempre in questo numero, poi, ecco la prima news in anteprima mondiale (beh, al momento in cui io sto scrivendo questo articolo ancora lo è!): Kazuhiro Fujita, autore di Ushio e Tora, ha iniziato finalmente un nuovo fumetto... ancora non sappiamo se si tratta di una storia breve oppure di una saga lunga come il notissimo serial del bambino ed il mostro tutt'ora pubblicato da Star Comics nel nostro paese, solo il tempo potrà dare un risposta al quesito. Il titolo dell'opera è Il Circo di Karakuri (degno di nota è il mazzo -con rispetto parlando- che mi sono fatto per capire che la parola SA-KAS voleva significare CIRCO; degno di nota è anche il fatto che un centimetro più in basso c'era il titolo tradotto in francese ed era scritto in maniera molto leggibile "Cirque"... che fesso!); in sostanza in questo primo episodio si narra di come il piccolo Go Jyu, incontrato dal prode e coraggioso Narumi Kato, clown in un circo, finisca per essere salvato da quest'ultimo da alcune pericolose e fortissime marionette animate che lo stavano inseguendo. Dopo un combattimento mozzafiato in cui addirittura un treno deraglia causando la morte di centinaia di persone, Go e Narumi giungono al circo in cui lavora quest'ultimo e vengono entrambi salvati dall'intervento di un'affascinante acrobata trapezista e dal suo incredibile compagno di allenamenti. Perchè quegli strani manichini animati cercavano con tanta insistenza di acciuffare il piccolo Go... semplicemente questi, che viaggia con una grande valigia al suo fianco che nel corso dell'intera storia resta sempre chiusa, sembra nascondere all' interno del suo bagaglio qualcosa che ai manichini di cui sopra potrebbe fare veramente comodo.... che ne dite... sarà dell'olio per ingrassarsi meccanismi oppure la formula per la fusione fredda? Staremo a vedere; per intanto bisogna dire che questo fumetto mantiene le atmosfere cupe e misteriose di Ushio e Tora e ad esse lega come sempre dei personaggi altamente simbolici e forti, l'uno, Narumi, un diciottenne clown di bassa lega il cui compito è quello di far divertire i bambini (si affezziona subito a Go quando lo incontra per la prima volta per strada perchè questo lo saluta e ride di gusto del suo modo di fare), Narumi è forte, spavaldo, irresponsabile... una vera tempesta, mentre dal canto suo Go è un tenero bimbo di età non ben precisata che, ne sono convinto, preferirebbe di gran lunga vivere una vita tranquilla andando a scuola e facendo tutte quelle belle cose che fanno i bamini normali più che bighellonare impazzito inseguito da decine e decine di manichini impagliati e decisamente alienanti. La storia sembra convincere, per ora... staremo a vedere!Per il resto procedono su Sunday a ritmo incalzante le storie dei più grandi autori. Conan sfiora ormai i 17 volumi di lusso (il 17simo è in corso di pubblicazione), Inuyasha della Takahashi va alla grande... insomma: Shogakukan vive un periodo di tranquilla bonaccia, bonaccia che le assicura grandi vendite!In casa Shueisha, invece, e più precisamente sulle pagine di Shonen Jump, qualcosa sembra non andare.. voglio dire... i fumetti serializzati sono sempre gli stessi e vanno sempre bene, ma nel confronto tra le opere Shogakukan e Shueisha, quelle di quest'ultima paiono decisamente inferiori e come qualità e come "fascino". Addirittura Captain Tsubasa, che di Jump è da sempre il fumetto più "adrenalinico", pare

H2

Mitsuru Adachi

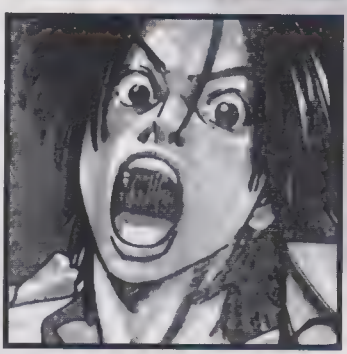
grigio, quasi inconcludente nelle sue venti paginette di urla e pallone... solo l'improvvisa ricomparsa di un vecchio personaggio risolleva il morale: si tratta del primo grande avversario brasiliano di Hollyver Hutton (Oozora Tsubasa), Santana, che si presenta con una pettinatura rinnovata alla Guilit Nientе di nuovo si prevede per la testata di punta della casa editrice del pirata e questo è decisamente un male. Spiccano solo la nuova miniserie di Ryu Fujisaki, Houshin En Gi, il "solito" I'S di Katsura, e la nuova serie dell'autore di Tar-chan, Wrestling with Momoji, che si configura come una bella curiosità da **NON acquistare (e se sapete cos'è Tar-Chan avete capito il perché di questa mia affermazione).Bene, bene, visti da vicino i Jumponi, non ci resta che addentrarci nella classifica di questo mese presentata da Newtype e nelle nuove uscite: al primo posto un fumetto che non merita presentazioni perché la sua popolarità è grande: Ruru ni Kenshin di Shueisha, che giunge in classifica con il suo sedicesimo volume, ai due troviamo invece Mei Tantei Conan numero 15 mentre solo settimo posto Natural 4, al di là del decimo ci sono Dragon Quest The Emblem of Roto 21 (undicesima posizione), Monster 6 (dodicesimo posto), Clover 1 (ancora in classifica al tredicesimo ed ultimo posto).**

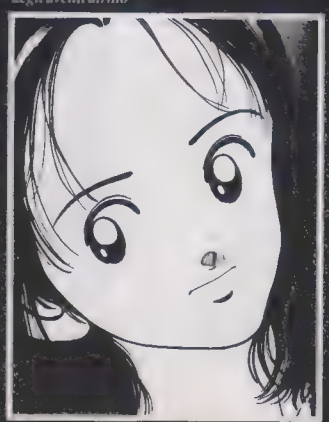
Per quanto riguarda le nuove uscite, invece, sono da notare il 14simo volume di Dokaben! Puro, il 24simo di Cross, il decimo di X, il settimo di Stop! Hibari-Kun, ed il 15simo di Major, il più recente manga di Masami Yuuki, autore del vecchio e bello Patlabor. In coda, infine, il quarto volume di Eatman, cosa questa che assicura l'uscita delle avventure del prode mangiatore di ferro nelle edicole italiane almeno fino a tutta l'estate del 1998.

Un ultimo appunto va fatto nei confronti delle pubblicazioni inglesi: tutt'ora in America la Viz ha annunciato il manga di Evangelion (che dovrebbe essere uscito in questi giorni) ed anche, alcuni dicono, l'acquisto di GS Mikami (ma sono voci), la serie che approderà anche in Italia questo inverno ad opera dei colleghi della casa editrice della Stella (ebbene sì)!!

Che ne direste se chiudessi qui questa lunga trafilona di News... io il mio dovere l'ho fatto, voi, dal canto vostro, leggendo, pure... Quindi...

Enjoy living ed un bel saluto al prossimo numero, che sarà davvero imperDibile!!!



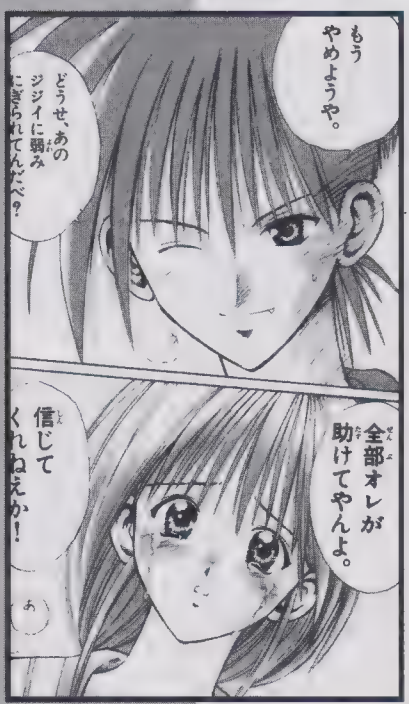


In queste pagine, immagini di H", del nuovo fumetto di Fujita, di Buzzer Eater, il "nuovo" di Takehiko Inoue (Slam Dunk goodbye) e del [illegible]. La [illegible] degli aventi diritto

Il guerriero de REKKA

© Nobuyuki

Serializzato a partire dall'estate del 1995, e disegnato dall'abbastanza conosciuto ***Nobuyuki Anzai***, **Rekka no Hono** è uno di quei fumetti che non passano inosservati. Avevamo già notato questo autore più o meno novizio nel mercato ai tempi del suo precedente manga, **R-Princess**, fumetto pubblicato su *Shonen Sunday* di *Shogakukan* come questo **Rekka no Hono**, ma dobbiamo dire che nel pasaggio tra **R- Princess** e **Rekka no Hono** il nostro ***Nobuyuki*** è migliorato veramente moltissimo e spero lo possiate vedere da soli grazie alle immagini pubblicate in queste pagine. Personalmente ritengo questo fumetto un po' la risposta della Shogakukan al grande **Ruru ni Kenshin** di ***Nobuhiro Watsuki***, che narra di samurai e spade con un tratto graffiante ed allo stesso tempo ben modellato e raffinato; in definitiva posso dire che la storia, di cui parleremo in seguito, è discreta, niente di eclatante, per carità (non abbiamo di fronte Dragonball) purtuttavia posso affermare che soprattutto a livello grafico questo sia un bel fumetto, se a questo, poi, aggiungiamo anche il fatto che oltre ad essere bello ed intrigante è anche straordinariamente "d'Atmosfera" allora facilmente riuscirete tutti a capire perchè sia già giunto all'ottavo volumetto di lusso in soli due anni di pubblicazione (di solito di volumi così se ne fanno non più di 6-7 in due anni). I personaggi sono ben tratteggiati sia caratterialmente che psicologicamente e graficamente; le storie ben raccontate, piene di suspence e di begli scorci... insomma: se volete un'opinione schietta debbo dirvi che se questo fumetto non arriva in Italia entro i prossimi sei mesi io parto per il Giappone e sequestro ***Nobuyuki Anzai*** (e visto che ci sono ne sequestro altri due o trecento di autori, tanto vale!!!).



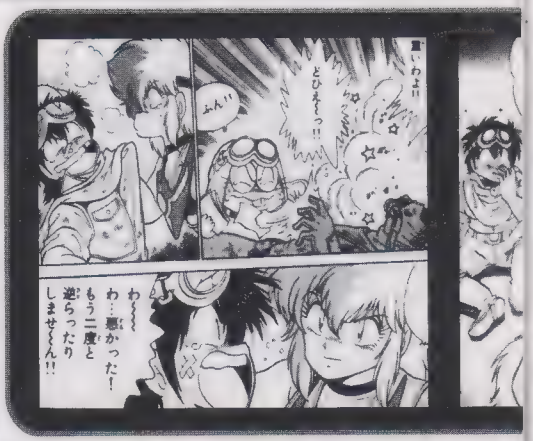
lla fiamma

A NO HONO

Anzai-Shogakukan

Per farla breve, anche perchè non voglio che perdiate la testa su di una recensione quando avete tutto un intero numero di **Lodoss** da leggiucchiarvi in santa pace, vedrò di raccontarvi un po' di storia; **Rekka** è uno studentello come tanti altri: un piccolo ribelle dagli straordinari poteri sensoriali... non fraintendete: non è che tutti i normalissimi studentelli nipponici siano dei guerrieri telecinetici ed extrasensoriali... intendo dire che oltre ad essere uno studentello normalissimo il nostro ha anche alcune peculiarità che lo rendono "una matricola decisamente fuori dal comune". Oltre al fatto che il nostro maneggi armi di ogni tipo ed al fatto che sembra vivere per combattere, infatti, **Rekka** possiede anche il potere di dominare il fuoco in ogni sua forma. Oltre a questo, oltre cioè a poterlo dominare, **Rekka** è anche in grado di scatenare la potenza del fuoco dalla sua mano sinistra sfruttandola a suo piacimento. Stabilito a questo punto che **Rekka** di normale ha solo una carriera scolastica piuttosto traballante, cosa resta da dire... ah, certo... mancano tutti i suoi avversari squinternati: le tipe che affronta nel primo volume (e che immancabilmente si sbiottano dopo un colpo ben messo del nostro), i compagni di classe con cui il nostro ha rapporti in sospeso... insomma tutta una serie di personaggi un poco scassati e che da piccoli sono caduti dal seggiolone che ce l'hanno con **Rekka** per i motivi più strani (e per rispondere alle loro sfide mi viene da pensare che anche **Rekka** sia caduto dal seggiolone da piccolo... magari era solo un po' più basso). Unico punto fermo, unico porto franco della storia è lei, la bella **Yanaki**, studentessa dai misteriosi poteri ESP che il nostro novella ninja ha giurato di proteggere dai (tantissimi) che la vogliono ora uccidere, ora assogettare alle forze del Male... Yanaki, comunque, è la classica ragazzina pura e casta e sarà ben dura per **Rekka** riuscire a convincerla di tutte le sue buone intenzioni, anche e soprattutto per colpa dell'aspetto un po' "particolare" del nostro!

Con l'andare della storia, poi, le avventure, da scolastiche diventano per nostra fortuna sempre più intricate fino al punto da esplodere in un incredibile torneo in cui avversari veramente potenti si affrontano per decidere chi è il più forte guerriero sensoriale dell'universo. Molti nuovi personaggi faranno la loro comparsa, personaggi, potenti e capaci come **Mikagami**, la guerriera, **Mokuren**, il mostro mutante vegetale, **Ureha** (Kurenai), il ragazzo mascherato (il cattivo più affascinante di tutta la serie), e **Viper**, un guerriero superveloce di scarsa importanza ma mooolto simpatico!!!Insomma, più che una stori adi duelli, quella di **Rekka no Hono** è una storia di vita, di come si fa a crescere in un mondo ultra ostile in cui esistono esseri capaci di strapparti il cuore con la sola forza del pensiero, in cui lo stesso protagonista possiede la particolare dote di governare il fuoco ed in cui l'unica persona che conta qualcosa è la sola che non riesce a difendersi da sola. Come nella migliore fiaba l'eroe deve proteggere la sua debolissima amata con tutta la forza e con tutto il cuore che possiede... Beh, in fondo in fondo l'amore richiede anche sacrifici simili per manifestarsi... tutto sommato il gioco vale di certo la candela.

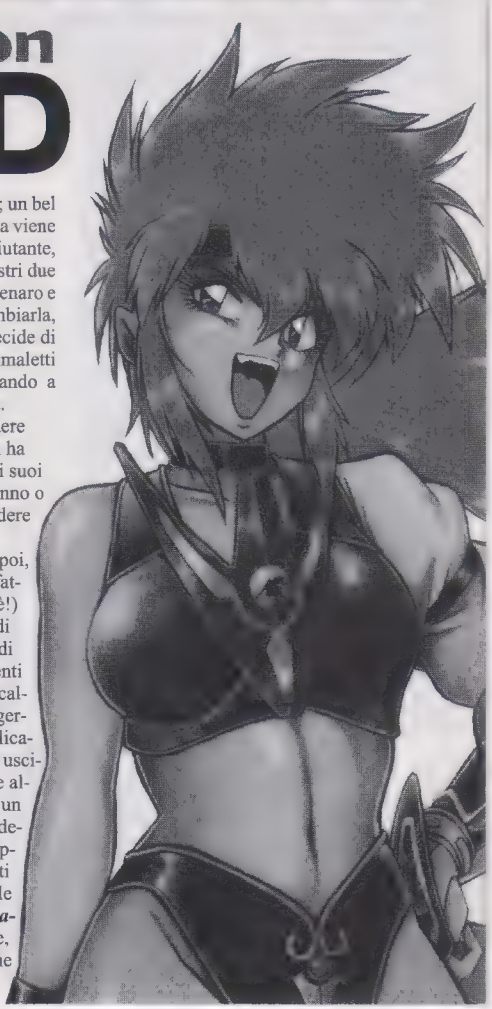


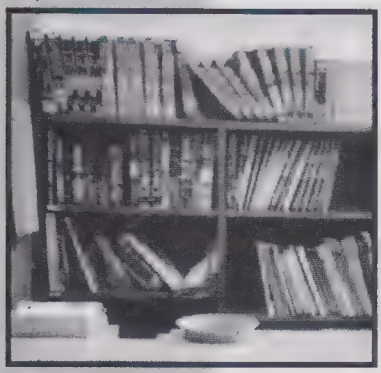
© Johji Manabe
CARAV

Parlare di un fumetto che si conosce troppo bene a volte potrebbe essere veramente difficile. E' questo il caso di **Caravan Kidd**, un fumetto giapponese disegnato dal bravissimo ***Johji Manabe*** e che ha goduto di una completa versione in inglese pubblicata dalla ***Dark Horse*** negli States che usciva in quei tanto sbeffeggiati (ed anche quasi dimenticati) anni bui durante i quali per vedere un nuovo manga bisognava rispondere almeno in ventimila a questo o a quel referendum proposto dalle più disparate case editrici. Non che oggi si navighi nell'oro, il mercato, si sa, è pur sempre un mercato ristretto in cui tutto può andar bene ed il mese dopo malissimo, ma del mercato nipponico si può di certo dire che punta a soddisfare i gusti della gente... ebbene l'autore di questo **Caravan Kidd** che, tra le altre cose festeggia in questa occasione il suo ritorno in Italia dai tempi di **Outlanders** di Granata Press, è l'autore che più di ogni altro riesce ad infarcire le sue saghe di quelle tre cose che tanto vuole leggere il pubblico: comicità, sentimento ed azione. Nei cinque volumi di cui si compone **Caravan Kidd** (edito da *Shogakukan*, sulle pagine di *Shonen Sunday*) vengono narrate con un ritmo frenetico le peripezie folli ed un po' sconclusionate della più incredibile carovana di eroi che il mondo dei manga abbia mai visto... Un insieme di grandi avventure porterà i nostri eroi a viaggiare per lo spazio, a vedersela con nemici moolto pericolosi e con vere e proprie guerre galattiche... un po' nello spirito del migliore **Outlanders** (che vi ricordo la Granata Press pubblicò in tredici stupendi volumi che facevano parte della collana Mangazine Speciale). Ci troviamo su di un pianeta della confederazione spaziale in cui tre anni prima dell'inizio della saga qui raccontata l'impero di *Helgebard*, grazie ad un guerra lampo, riuscì ad invadere gran parte dei territori; ad *Ekoda*, una delle ultime cittadine libere di mercanteggio e scambio, **Babo** (questo personaggio è stato scelto per tenere l'angolo della posta, Baboland, nella versione da edicola della Comic Art di questo manga), il Paperone sfruttato della situa-

e Studio Katsudon
AN KIDD

zione, trascorre la sua tranquilla vita di mercante di oggetti di prima necessità; un bel giorno, però, durante un attacco delle forze imperiale di Helgebard, la cittadina viene distrutta ed i nostri due eroi, **Babo**, appunto, e **Wataru**, il suo simpatico aiutante, quasi uccisi. Solo l'intervento della bella e forte **Mian Toris** con la quale i nostri due avevano avuto giusto alcune pagine prima un diverbio su di una questione di denaro e regali, permette loro di salvare la pelle. In tutta risposta al fatto che, per ricambiarla, **Wataru** a sua volta salvi a quest'ultima la vita poco più tardi, però, **Mian** decide di asssoggettare i due, **Babo** e **Wataru**, ai suoi servigi riducendoli al rango di "animaletti domestici" (AGHHH!) legati a lei da un collare esplosivo che, funzionando a comando mentale, è in grado di stringersi fino a togliere il fiato di chi lo indossa.
Da questo buffo ed un po' particolare inizio potete tutti facilmente comprendere quanto intrigante sia questo fumetto. In verità, però, la bella **Mian Toris** non ha intenzioni troppo crudeli nei confronti della sua 'nuova schiavitù'... lei tratta i suoi servi in maniera umana e pretende che questi non la avvelenino durante il sonno o le infilino del sedativo nella zuppa che cucinano... tutto sommato non è chiedere poi tanto (voi che ne dite?)!!!
A rendere un po' interessante la vita di **Mian Toris** e dei suoi nuovi schiavi, poi, ci sarebbe anche una piccola ed irrilevante questione di proprietà... **Mian** infatti sembra possedere qualcosa (che non vi dico cos'è altrimenti che gusto c'è!) che pare interessare molto anche al comandante in capo delle forze spaziali di Helgebard, un bruttazzo dall'aspetto del sinistro e maldestro Jaba the Hutt di Guerre Stellari. Con grinta e caparbietà i nostri s fuggiranno agli inseguimenti dell'impero di Helgebard finchè... qualcosa nella loro vita non cambierà radicalmente... Mi dispiace molto interrompere qui ma del resto che gusto c'è a leggersi un fumetto se vi racconto tutta la storia. Quando questo articolo sarà pubblicato molto probabilmente la versione by Comic Art di **Caravan Kidd** sarà già uscita da alcuni giorni (o almeno lo spero)... detto questo, quindi, non posso fare altro che consigliare a tutti voi la lettura di questo manga dall'aspetto buffo ed un po' grezzo ma dalla grande storia, dall'esilarante trama e, soprattutto, dal gradevole disegno... opera di uno degli autori che ancora oggi fanno scuola in Giappone. ***Johji Manabe*** fa parte di quella schiera di disegnatori che seguono tutti un determinato stile di disegno e che, ciascuno a modo suo, evolvono lo stile nipponico. A questa schiera di disegnatori fanno parte anche ***Rumiko Takahashi*** (Ranma 1/2 e Lamù) e ***Yoichi Takahashi*** (Holly e Benji due Fuoriclasse, Chibi, Ace). In definitiva, **Caravan Kidd** è un f umetto molto gradevole che non possiamo che consigliarvi caldamente.





Manga in Francia

JUNKU

Parigi è proprio una bella città, controversa e delicata, caotica e multirazziale... In quel di Parigi, alcuni mesi fa si è recata la nostra redazione per fare un reportage unico che nessuno ha mai avuto il coraggio di fare in precedenza. Situata a due passi dal Louvre, in Rue de Pyramides, c'è la libreria nipponica più grande dell'Europa continentale e **Lodoss magazine** ci è andata per farvela conoscere.

Due piani di manga, anime, quotidiani, riviste di fumetti e testi scolastici e di narrativa ben suddivisi per generi e lettori a cui sono destinati permettono subito, al momento dell'ingresso di comprendere l'organizzazione (altrimenti incomprensibile ad un poverino che non dovesse conoscer la lingua) del locale e di gettarsi a capofitto su quello che interessa maggiormente... E per quanto riguarda noi mangafan non si può proprio sbagliare visto e considerato il fatto che a dirci dove si trovano i fumetti è una statua in grandezza naturale di un noto personaggio manga. Fatti i pochi gradini che ci separano dal seminterrato, il piano adibito a bavoni e maxiscontrini di poveri incauti, ecco ci apparire davanti una sorta di paradiso cartaceo ed in celluloide. Ci hanno detto che **Junku** possiede circa i 2/5 dell'intera produzione cartacea nipponica (almeno a i livello di titoli pubblicati). Tra libri di illustrazione, manga in lingua originale e fumetti tradotti in francese le perline non si contano. Ordinatamente suddivisi per casa editrice e per autore i fumetti più noti sono segnalati con un'astina colorata a seconda del loro genere al di sotto degli scaffali in cui sono stipati. Non fate male i vostri calcoli però, come ho fatto io, e cioè non immaginate che Junku costi meno del resto dei negozi mondiali che importano prodotti made in jap... assolutamente! I prezzi, per nostra fortuna (pensate alla svalutazione della lira) sono molto simili a quelli italiani e le sole cose che varrebbe la pena di acquistare sono le riviste come Newtype o Animage, che qui arrivano in dosi industriali ed a prezzi che sfiorano le 18'000 lire (nel nostro paese costavano così quattro anni fa!) al posto delle 30-40 dei negozi specializzati in manga ed anime italiani! Per il resto tutto normale... cioè... certo si tratta di una libreria immensa che per essere vista in toto meriterebbe un'intera mattinata (occhio che apre alle dieci!) ma per un lettore che non ha l'urgenza di acquistare tutto e spendere milioni come noi scriteriati potrebbe essere la meta di una mattinata di dolce far niente durante una bella escursione a Parigi (andarci la mattina è moolto bello perchè non c'è nessuno fino alle 11.11,30 e questo vi permette di chiedere senza sosta informazioni al cassiere (che tra parentesi mi ha chiesto di salutarvi tutti!).

Una zona dedicata al materiale dragonballico ed al materiale sailormoonico, comunque, c'è, non vi preoccupate; non dovrete stare a cercare per ore la vostra serie tra gli scaffali della libreria perchè le "famosissime" sono ben esposte in tre teche ai piedi della scala di ingresso assieme ai poster originali ed i gadject vari!!! Indirizzo: **JUNKU, 18, Rue des Pyramides, 75001 Paris; tel. (1) 42.60.89.12; Fax (1) 49.27.04.84**

GOLDEN BOY VOL.1

Dynamic Video 20027-Dynamic Italia-60 min-39900 Lire

Era atteso con impazienza da molto tempo, ma finalmente **Golden Boy** è giunto, e, credetemi, ne è valsa la pena. **Kintaro Oe** è un ragazzo di 25 anni, ed ha abbandonato la facoltà di legge dell'Università di Tokyo perché ormai nessun corso aveva più nulla da insegnargli. Adesso il mondo del lavoro lo attende, e **Kintaro** è impaziente di dar prova delle sue capacità. Nel primo OAV il ragazzo viene assunto in prova come uomo delle pulizie presso una società che si occupa di computer, ed i membri sono tutti delle donne bellissime! **Kintaro** sembra essere stato decisamente fortunato, e mentre spazza si fa spiegare i rudimenti del linguaggio macchina, che annota minuziosamente su di una piccola agendina, accanto alle misure delle sue colleghe! Solo alla fine dell'episodio **Kintaro** mostrerà veramente quanto vale, e partirà per un imparare ancora.Dalla trama questo prodotto non sembra nulla di incredibilmente eclatante, ma i veri pregi di **Golden Boy** risiedono nella comicità demenziale e nelle situazioni assurde in cui il nostro sfigatissimo **Kintaro** finisce sempre. Oe è succube delle donne, arriva talmente in basso da poter essere associato ad un verme, nulla è troppo umiliante per lui, e nessuna donna lo rispetta o lo ritiene un "vero" uomo, ma in fondo in fondo **Kintaro** è un bravo ragazzo, e le varie coprotagoniste se ne accorgono sempre troppo tardi. In **Golden Boy** i ruoli sono invertiti, ed il risultato è veramente esplosivo. Lo stile di disegno è come quello del bravissimo ***Egawa*** (l'autore del fumetto, ripetiamolo ancora), e le animazioni sono perfette. Il doppiaggio, infine è davvero "da paura": bravissimo **Davide Lepore**, che ci ha fatto ridere moltissimo, e semplicemente incredibile **Cinzia De Carolis**.*****

BOUNTY DOG

Yamato series OAV-Yamato Video-60 min-34900 Lire

Questo **Bounty Dog** è un prodotto alquanto strano, e difficile da capire in alcuni punti. La storia, di stampo fantascientifico, è ambientata sulla Luna, colonizzata dagli umani ed ora minacciata dalla "dormiente". Tre agenti terrestri, **Yoshiyuki**, **Shoko** e **Kei** vengono inviati sul satellite per scoprire quale minaccia la multinazionale Constan sta tentando di nascondere, ma l'impresa non sarà facile, soprattutto per **Yoshiyuki**, che si troverà davanti ad una ragazza identica ad un suo vecchio amore, ormai perduto, e dovrà decidere del futuro dell'umanità. A fare da cornice al tutto c'è l'atmosfera lunare, claustrofobica e misteriosa. I disegni e le animazioni non sono male, potrebbero essere fatti meglio, ma si mantengono su livelli più che dignitosi; trovo però poco felice l'idea di colorare tutto l'anime o in tinte giallastre, o comunque con la prevalenza di un colore, immagino per rendere più realistici i riflessi della Luna, anche se l'unico risultato ottenuto è quello di peggiorare graficamente il prodotto. La storia è abbastanza interessante, ma poteva essere approfondita maggiormente in alcuni punti, rimangono oscure le trame della corporazione lunare e poco si dice sull'origine della dormiente. Sulle musiche ho poco da dire, fanno il loro dovere senza eccellere. Globalmente si capisce che le idee ci sono, ed il prodotto sarebbe stato ottimo se fosse stato più lungo e meglio strutturato (e magari colorato in modo normale). Consiglierei quest'anime agli amanti del genere fantascientifico (considerate anche che io preferisco di gran lunga il fantasy), ma se non lo siete lasciate stare, in casa *Yamato* ci sono titoli più validi. ***

JUNK BOY

Manga Video-Polygram Italia - 44 min-32000 Lire

Chi è **Ryohei Yamazaki**, un grande scrittore, un prode allupato che fa sempre fino in fondo con le sue mille e mille tipe oppure uno scapestrato senza cervello e senza pi...o (mi piaceva per la rima!!!) tra i più sfigati del pianeta...? Questo nessuno lo sa; di certo si sia che in questo episodio unico ed autoconclusivo (caratteristica che aumenta di molto la votazione di questo cartone animato) il nostro protagonista troverà lavoro presso la vendutissima e amatissima rivista erotica ***Potato Boy*** in qualità di... indicatore di gradimento delle fotografie. Più il suo "compagno" si rizza davanti alle foto più è sicura la pubblicazione delle stesse... lavoro interessante per chi adora andare "su e giù" in continuazione... Io, personalmente, credo non resisterei più di cinque minuti previo un bel crampo mortale alla zona in questione (mi viene male al solo pensiero, e a voi?!). **Ryohei**, comunque, non è solo uno sfigato ma anche un discreto seduttore e lo dimostrerà portandosi a letto e facendo conoscere alla donna più fredda e frigida della reda-

redazione le bellezze ed i piaceri del sesso. Io consiglio questo anime a tutti i maggiorenni (anche se escluderei i maniaconi delle saghe spaziali ed i Kenshiriani) perchè è veramente discreto sia per le animazioni che per le tematiche trattate. Dai 44 minuti circa di durata di questo cartone animato non si può che uscire contenti e soddisfatti. Grazioso e simpatico. ***/****

MACROSS PLUS 3 e 4
Manga video-Polygram Italia--40 minuti cadauno circa
Della saga di **Macross** abbiamo parlato e parlato circa duemila volte quindi mi limiterò a dire che in questi due episodi assisterete al finale delle serie, finale al fulmicotone che vede schierati, dalla parte dei buoni, **Isamu Dyson**, l'eroe di turno, e dalla parte dei cattivissimi, la terribile **Sharon Apple**, la cantante virtuale nata dalla mente di **Miyung** e quindi sviluppatasi autonomente come programma pensante. Nulla di dire sulle animazioni, che sono di altissimo livello, sulla CG (Computer Graphic), e nemmeno sulla storia e sulla caratterizzazione dei personaggi, che presenta eroi credibili perchè molto più umani di tanti altri personaggi dei manga. L'avversario dei primi due episodi, e cioè il tenente **Guld Goa Bowman**, fa una brutta fine dopo aver dato una preziosissima manao ad Isamu ed aver ceduto il posto a quest'ultimo quasi volontariamente nel cuore della bella Miyung. Se dovessi dare un voto, comunque, distinguerei le produzuioni e darei **** al terzo episodio, la cui unica pecca è quella di mancare di elementi veramente emozionanti e di una trama almeno intrigante, e ***** al quarto episodio che, pur non essendo bello come il primo (il primo episodio di Macross Plus è Magia...), gli si avvicina molto sia per qualità delle animazioni che per trama generale e per le musiche.

PATLABOR 2-The movie
Manga Video-Polygram Italia-125 min-39900 Lire
Di film validi c'era un po' di carenza ultimamente, ma adesso che è arrivato **Patlabor 2** le cose vanno meglio. Questo prodotto dedicato ai *Labor* si discosta dal precedente, ma ne mantiene l'ottima realizzazione e la perfetta strutturazione della storia. Innanzitutto è bene precisare che non vi trovate davanti ad un film d'azione in cui vedrete robottoni che si cartellano dalla mattina alla sera, al contrario, la storia potrebbe benissimo stare in piedi anche senza *Labor*, piuttosto si dà molto spazio agli intrallazzi politici ed alle riflessioni del capitano **Goto**, in modo da creare un universo molto verosimile.
Un'associazione chiamata *Famiglia per la Difesa Nazionale*, capeggiata da un certo **Tsuge**, vuole distruggere la fragile situazione politica di Tokyo, e ci riesce pienamente con la semplice distruzione del ponte di Yokohama e con un falso attacco aereo. L'esercito viene accusato, i politici non sanno che fare, e la basi militari si mettono in stato di allerta, manca pochissimo ad una vera è propria guerra civile. E **Tsuge** rimane semplicemente ad osservare lo svolgersi degli eventi; a **Goto** e **Nagumo**, gli unici che hanno le idee chiare, ed alla vecchia sezione 2, toccherà l'arduo compito di fermarlo.
Questa è in breve la trama, le animazioni ed il character design ***di Akemi Takada*** sono di altissimo livello, e se avete amato il manga non potete assolutamente lasciarvi sfuggire questo film. Sono poche le produzioni che possono vantare una cura per i particolari ed una storia intrigante e non banale come in questo caso. **Patlabor 2** merita di essere nella videoteca di ogni mangafan, e merita di farlo nell'angolino riservato ai capolavori assoluti, a meno che le produzioni di questo tipo non vi siano proprio indigeste (sarebbe un peccato). io mostrerei questo film a tutti coloro che denigrano gli anime nipponici.******

KOJIRO-Lo Spirito del Vento
Dynamic Video 20021-Dynamic Italia-60 min-39900 Lire
Review veloce anche per questo nuovissimo **Kojiro, Lo spirito del Vento**, che vanta alla realizzazione un duo d'eccezione che non operava congiuntamente dai tempi dei **Cavalieri dello Zodiaco**: il character design è del grande **Shingo Araki**, mentre il fumetto originale da cui è tratta la serie porta la fima di **Masami Kurumada** (l'autore dei Cavalieri, appunto). Per quello che abbiamo potuto vedere, e cioè una parte del primo episodio (si tratta davvero di una preview, in questo caso!), le animazioni e la realizzazione tecnica sono di non più che discreta fattura, e anche le musiche si allineano sullo stesso standard. Ma se la qualità formale dell'opera non è eccezionale per emettere un giudizio completo bisogna parlare della trama, molto avvincente, che parla delle avventure di un gruppo di potentissimi Guerrieri del vento. Le atmosfere sono le stesse dei Cavalieri, e chi li ha amati non potrà che rimanere affascinato.***

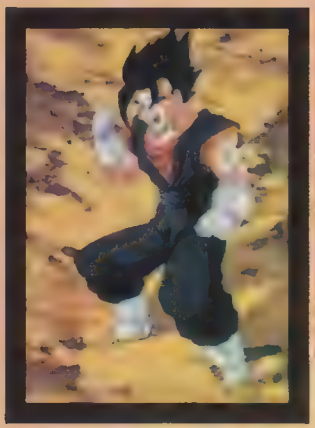
IL FINALE DI

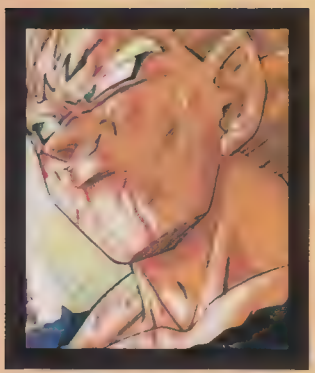
DRAGONBALL

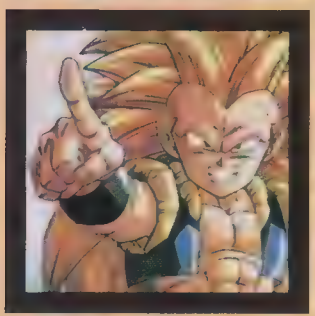
IL TRAMONTO DEGLI EROI

Dopo tre anni di indiscusso successo termina in questi giorni la serie MITO degli anni 90. Quali i retroscena, le nuove serie di Dragonball ed il futuro dei manga in Italia? Scopritelo con noi...

Focus ON
MANGA IN ITALIA







OMAGGIO AD GRANDE ERO

Mi dicono:"*Chiacchiera un po' di* **Dragonball** *con i lettori... giusto per un dieci o dodici cartelle*" Dopo essere svenuto per un buon quarto d'ora ed essermi risvegliato più rincretinito di prima vado a sproloquiare un po' del personaggio più amato della storia, Gokuh, e di tutta la sarabanda di eroi che gli fanno il codazzo (o per meglio dire: gli hanno fatto...) ogni quindici giorni in edicola per più di due anni.

Parlare ancora una volta di **Dragonball**, dovete scusarmi tutti quanti, mi viene piuttosto difficile... dopo aver redatto, anche se solo in parte, il recente **Lodoss Special Dragon Stories**, ed averne sentite così tante su questa serie da far spavento... mettermi qui a raccontare di come Gokuh arrivò sulla Terra e di come Frezer, forse il più crudele avversario che il nostro eroe abbia mai avuto, abbia sterminato tutti i sayan compresi entrambi i padri degli ultimi due sayan rimasti nella galassia (e cioè Gokuh e Vegeta) mi fa provare un certo "disagio", e questo non tanto perchè sia materia squallida e raccapricciante, quanto perchè mi è toccato, nella mia breve (e povera) vita, raccontarla qualcosa come dieci, quindicimila volte e su dieci, quindicimila albi differenti.

Il successo che fa vendere e è perciò anche grazie a lui che noi tutti, oggi, siamo qui a narrarvi tutte le curiosità che voi sapete e saprete (se questo non è l'ultimo articolo di **Lodoss** che leggerete!)... così scrivevo l'anno passato sulle pagine dello **Speciale Akira Toriyama**, albo edito da ***Rock'n'Comics*** in cui abbiamo raccolto gli articoli più belli ed interessanti riguardanti **Dragonball** e **Arale** ed a questi abbiamo anche aggiunto alcune pagine a riguardo delle storie brevi di *Akira Toriyama* (Tanto per fare un albo bello completo e soddisfacente che, per la prima volta in assoluto, in qualche modo ci permetteva di raggiungere la tanto agognata vetta delle 64 pagine totali di un albo, quota che tocchiamo oramai ogni mese con **Lodoss Magazine**). Scrivevo quelle parole con il cuore pieno di voglia di fare e con l'animo ricolmo di intenti e di insoddisfatte ambizioni... la vita ci avrebbe regalato molto, siete tutti voi che leggete i nostri giornali quei regali, tutti voi che leggete con l'interesse e la premura di chi aspetta in edicola il proprio giornale preferito e sbraita se non arriva entro le scadenze prestabilite (non vi immaginate nemmeno quanto abbiamo rotto le scatole noi nel mese di settembre per avere il nuovo numero di PK della Disney... Non arrivava mai e, dopo un ritardo di quasi dieci giorni... quando la speranza era oramai scemata... eccolo! Bello, raggiante, fantastico... ma questa è un'altra storia).

Tutti voi sapete già tutto di **Dragonball** quindi in queste pagine cercheremo di fare il punto sulla situazione; su tutte le pubblicazioni dedicate a **Dragonball** che sono uscite e su tutto il materiale che di **Dragonball** è stato pubblicato. Nella cronistoria che segue ripercorreremo i momenti salienti del fenomeno **Dragonball** rivivendo le emozioni e riassistendo ai grandi combattimenti che hanno visto combattere i nostri paladini... benvenuti, alla *Dragonball Continuity*.

UN VIAGGIO FANTASTICO

"*C'era una volta, in un paese di montagna a migliaia di miglia dalla civiltà.. è così che iniziano le storie fantastiche non è vero?!*" Eh, chi lo sa, caro *Akira Toriyama*? La sola cosa che sappiamo è che la Tua storia inizia così... ed è proprio una Vera storia fantastica... Erano i primi giorni del mese di aprile del 1995, più di due anni fa quindi. Dopo una prima presentazione all'edizione di Marzo della beneamata mostra di Lucca, il primo numero di **Dragonball** uscì nelle edicole carico di sospetto e di attesa... la ***Star Comics*** stava rischiando veramente tanto perchè oltre ad essere un fumetto praticamente

GRAZIE GOK

sconosciuto nel nostro paese, Dragonball era anche il primo manga che andava letto al rovescio, e cioè secondo l'ordine normale di lettura orientale, dal fondo verso l'inizio... Dopo l'esperimento costosissimo di Dragonball la *Star Comics* lanciò altri monografici seguendo questo format trovando il successo, DNA di Masakazu Katsura fu in assoluto il secondo manga al rovescio ma questo è un altro discorso... la cosa che va detta in questa sede è che se Dragonball non avesse catturato tutti i fans che all'inizio ha catturato probabilmente la casa perugina avrebbe subito un gravoso tracollo finanziario causato e dal costo dell'operazione e del costo fisico dei diritti di pubblicazione della serie... tra i più alti richiesti per un manga pubblicato in occidente (ben altri 15 paesi, comunque, avevano già accettato... indi per cui..). Se Dragonball non avesse venduto fin dall'inizio i *Kappa Boys* sarebbero finiti loro malgrado in mezzo ad una strada (o almeno così si dice...) e molta gente, tra cui anche noi stessi, non avrebbe mai avuto l'occasione di unire. anche solo per breve tempo, il suo nome alla rinomata casa della Stella, Cosa che, comunque lo ammetto, ancora mi inorgoglisce. Dragonball, numero dopo numero, segnava punti dopo punti ed espandeva a macchia d'olio la grande massa dei suoi sostenitori... dopo soli 10 numeri, e cioè dopo appena 5 mesi i lettori delle prodezze di Goku & co erano già più di quarantacinquemila ed il loro numero continuava a crescere... Dopo la brutta avventura del Red Ribon (che, lo ammetto, non piacque per nulla nemmeno qui in redazione) il vero Dragonball iniziò a farsi leggere e la bomba esplose nuovamente... e con un fragore ancora maggiore. Dopo circa ventotto numeri e quattordici mesi di scalata, la vetta venne raggiunta e Gokuh ci rimase per quasi un anno. Lassù in alto, sulla vetta del mondo, a guardare giù a volte con attenzione ed a volte con superiore menefreghismo, Gokuh rimaneva isolato e felice... contento di aver trovato la pace dei sensi, la tranquillità e la possibilità di fare esercizio per il fiato in un luogo in cui l'ossigeno scarseggia non disperate... ha sempre e comunque avuto modo di leggere le sue pe-

DRAGONBALL Z

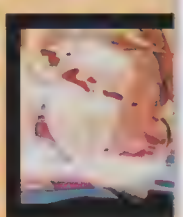
In queste pagine alcune immagini della squadra Z: Gokuh in versione Super Saiyan 3, Gotenks, Vegeta e Gohan contro i terribili Majin Bu.
Studio Bird-Shueisha-Toei.

ripezie in italiano perchè, come tutti sanno, anche lassù dove nemmeno le aquile osano andare c'è pur sempre un edicola... e ben fornita (secondo me oltre al suo **Dragonball** Goku si comprava anche **Lodoss Mag**!!! Voi che dite!?). Ottantamila copie vendute a numero ed una mole spropositata di gadjects dedicati a Dragonball sono usciti nell'ultimo anno... tra i tanti cito per dovere di cronaca le tanto osannate card di **Dragonball** che secondo alcuni il solo distributore Star Shop di Perugia avrebbe venduto in qualcosa come 20000 pacchetti dal costo di 10000 lire ciascuno (20000 x 10000= un giro d'affari di circa 200 milioni di lire... non male per delle figurinette!!). Poster e cartoline pirata, comunque non si contano...

GOKUH, OVVERO IL MITO

Ma Gokuh se lò è veramente guadagnato questo onore, e cioè essere il più venduto ed amato di sempre. A giudicare dai dati che si possono estrapolare dalla serie sì; tanto per cominciare Gokuh ha disputato 75 dei 184 incontri complessivi di cui si narra nella serie cartacea di **Dragonball**, ha fatto la conoscenza di ben 56 personaggi degli 83 totali della storia, è risorto tre volte, si trasforma in versioni più potenti del Gokuh originario qualcosa come sette volte, vola così veloce da superare addirittura la luce (si teletrasporta, è veloce quanto l'immaginazione), ed ha un potere tale da distruggere un pianeta delle dimensioni di Giove (abbiamo stimato in redazione i possibili effetti di una UltraKamehameha x10 sparata dal Super Saiyan 4 su di un pianeta che è quasi un piccolo astro utilizzando un limone, dell'esplosivo e tanto bicarbonato... beh, dopo l'esplosione perlomeno abbiamo digerito!!!)... in definitiva, dopo aver detto questo bisogna proprio dire che **Dragonball** è a tutti gli effetti una serie regina e Goku il suo protagonista fichissimo.

Con il tempo, però, l'eccitazione è andata scemando (cioè si è affievolita!) fino a giungere ad un senso di rassegnata disperazione... **Dragonball**, col passare dei mesi, si avvicinava sempre più al punto del non ritorno, alla fine della sua affascinante saga... e come in tutti gli addii che si rispettano chi si lascia non è mai contento, felice, e gaio (a meno che siano parenti che se ne vanno dopo mesi che li avevi in casa a sbafo!) ma triste e sconsolato... Con la fine di **Dragonball** la ***Star Comics*** ha perso una stella come quando, ai tempi, si concluse quella perlina che era Video Girl AI... Una stella cadde allora come è caduta il mese scorso e nulla potrà mai rimpiazzarla... quella gioia di aspettare i tanto odiati quindici giorni... quella bramosia nel leggere il nuovo numero... quel feeling incredibile che veniva a crearsi con i personaggi e che ti faceva sentire vicino a loro, sempre di più! Quante volte ho letto un **Dragonball** appoggiandolo sul volante e guidando incurante della segnaletica stradale, degli altri veicoli e delle vecchiette che attraversavano sulle striscie (avete presente Mr. Magoot!?! Sta di fato che non ho mai capito perchè mentre io leggevo gli altri non ci riuscissero mai e si mettessero a fissare la strada mentre sudori freddi scendevano l oro lungo le gote sbiancate!!!... Ah, i bei tempi andati, come non rimpiangerli?).

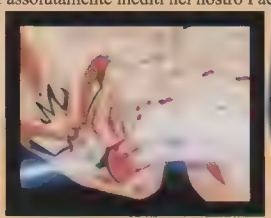


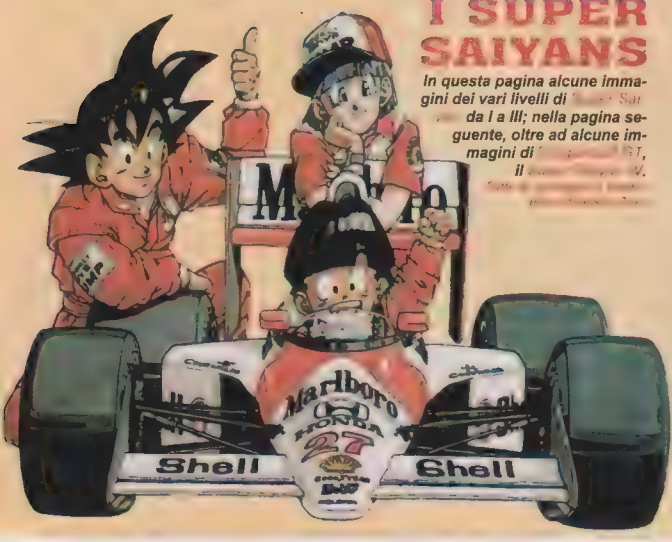
L'AVVENTURA ANIMATA

Non solo, però, è stata la ***Star Comics*** a godere del successo di Dragonball; anche la ***Dynamic Italia*** ha potuto usufruire del successo Dragonballico editandone i film animati. La collana dei film di Dragonball è giunta sinora al 5° capitolo della serie; grazie ai tre film di Dragonball ed ai due sinora usciti di **Dragonball Z** ***Dynamic Italia*** ha incassato così tanti soldi da permettersi di far uscire, spesso anche perdendoci, film culto come quelli (quellO perchè ne è uscito solo uno) di Dr. Slump & Arale e gli oav di Shuten Doji. E' stato soprattutto grazie ai cinque film (nell'ordine di uscita: *La Leggenda del Drago Shen Lon; La Bella Addormentata a Castel Demonio; Il Torneo di Miifan; La Vendetta Divina;* ed *Il più Forte del Mondo*) se ***Dynamic Italia*** in questi mesi ha tirato innanzi la baracca ed ha potuto avere il potere economico per acquistare i titoloni che ha acquistato. Ora, mentre ancora è in aspettativa l'uscita del sesto film, il terzo della serie Z, tutti fans hanno gli occhi puntati sûlla ***Dynamic*** per un motivo che, però, è lungi dal centrare con il nostro paladino dalla coda scimmiesca... il pallino dei Dynamici è Evangelion e, a quanto ci è stato detto, non uscirà nulla di Dragonballesco almeno sino all'uscita ufficiale di Shinseiki Evangelion soprattutto per non distogliere l'attenzione dei meno attenti su produzioni più conosciute rischiando di fare flop con il loro 'pupillo' (consigliarvi di comprare Evangelion mi sembra riduttivo... No!?). **Dragonball,** comunque, presto o tardi ritornerà in videocassetta... magari lo potranno vedere i nostri figli ma non disperate... Ritornerà! (a me sa che fanno in tempo a ristamparlo tutto su carta prima che se ne possa vedere una dose in videocassetta perlomeno decente da non farci rimpiangere il fatto di essere italiani e non spagnoli o francesi -nostri compagni europei che grazie alla politica innovativa e dynamica delle loro case editrici home video sono già riusciti a vedersi praticamente tutta la saga animata ancora prima che questa venisse raccontata a fumetti... Wow!).

Dragonball cinematografico, comunque, per il fatto di presentare altre storie rispetto alle versione televisiva e cartacea (che sono praticamente identiche) si presenta come un prodotto intrigante ma pur sempre per appassionati, per veri maniaci, per insaziabili sbafatori di "Dragonballanimazione"... La storia che ci viene raccontata nei film di **Dragonball** (che per inciso sono a tuttora 17) è molto modificata rispetto alla versione ufficiale del fumetto e questo fa sì che sia da considerare quasi una sorta di saga parallela che in Giappone acquisiva un capitolo ogni sei mesi in occasione delle feste ufficiali della ***Shueisha*** e della ***Toei Animation*** chiamate *Manga Matsuri* (Matsuri vuol dire proprio Festa). Niente a che fare con la saga del fumetto, dunque; qui Vegeta appare quasi per caso, qui alcuni personaggi sono gli stessi del fumetto mentre altri sembra non siano nemmeno mai esistiti... insomma; la storia narrata nei film per il cinema di **Dragonball** non presentano un vera e propria saga parallela quanto gli episodi più intriganti del fumetto ripresi, raccontati nuovamente, corretti e stravolti nel migliore stile Zen, che prospetta il massimo ordine all'interno del caos!!!

Non tutto è perduto, però, **Dragonball** non è morto, nè in Italia nè tantomeno all'estero... Dragonball ha continuato ad essere serializzato, se non sulla carta, almeno in TV... e Dragonball GT rappresenta il futuro della serie. Parliamo molto ampliamente di **Dragonball GT,** dei suoi episodi assolutamente inediti nel nostro Pae-





I SUPER SAIYANS

In questa pagina alcune immagini dei vari livelli di [illegible] da I a III; nella pagina seguente, oltre ad alcune immagini di [illegible] il [illegible]

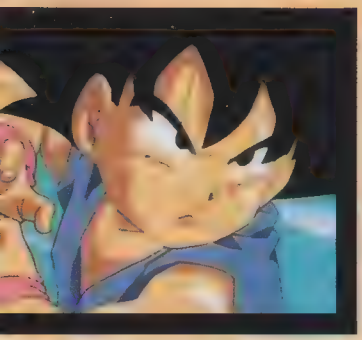
se, della sua trama e del suo successo sulle pagine di **Lodoss Special**, la testata che di recente è andata ad affiancarsi a **Lodoss magazine** in edicola e che approfondisce e sbudella gli argomenti più interessanti ed intriganti del panorama nipponico animato.

LA NUOVA ERA DI DRAGONBALL GT

Dragonball GT vanta share che si attestano sui 14-15%, circa i medesimi livelli di ascolto delle puntate di Dragonball e **Dragonball Z** quando a suo tempo venivano trasmesse in tv, ed una storia assolutamente intrigante che, se leggerete lo Special di cui sopra, finirà per intrigarvi a tal punto da pagare *Akira Toriyama* affinchè si metta a disegnarla... voglio dire, *Akira Toriyama* sarà un grande disegnatore ma perchè ha smesso di disegnare **Dragonball**?? Bah!!! Tutto questo per andare a fare dei videogiochi che non hanno nemmeno quel granchè di eccezionale... Tobal 1 e 2 sono forse i due picchiaduro più $$$$$ e !!!!!! che io conosca!!!

La cura di **Dragonball** è passata nelle mani di curatori che comunque hanno saputo rivalutare i personaggi ideati da *Akira Toriyama* e sono stati in grado di proseguire nella narrazione di una storia intrigante ed affascinante che ha colpito molti sia in Giappone che all'estero (qualcosa si sta muovendo in Francia per la programmazione Tv; ma qualcosa mi dice che sono solo bufale di poco conto!). Se in Francia non sappiamo a tutti gli effetti cosa dire (anche perchè non siamo di quel paese) dell'Italia possiamo però dire che molte case sembrano essere interessate a questo titolo... prima tra tutti ***Mediaset***, che oltre ad aver proposto sul mercato finalmente i nuovi episodi di Dragonball Z (che dovrebbero uscire presto su antenne minori), si 'sparla nei corridoi del potere italiano mangaceo' stia trattando l'acquisto della serie GT... ma anche in questo caso si tratta pur sempre di voci da prendere con le pinze. Del resto, si sa, chi sa qualcosa se lo tiene per sè in questo campo ed i pochi che sembra sappiano tutto molto spesso parlano per fuorviare gli incauti loro ascoltatori (a noi sono capitate più volte occasioni simili...); chiunque abbia un interesse economico fa di tutto per evitare che gli sciacalli si intrufolino nei loro affari senza speranza.

Dragonball GT è veramente una buona serie animata, una serie che, sinora giunta al settantesimo episodio circa presenta molti spunti interessanti, tante sottotrame e soprattutto un numero elevatissimo di curiosità e novità Dragonballesche. In definitiva, prima di lasciarvi alla lettura degli altri argomenti di questo **Lodoss Magazine**, mi limiterò a raccontarvi a spizzichi e mozzichi la trama di questa serie nella speranza di in-



curiosirvi e di invogliarvi all'acquisto del nostro **Lodoss Special** (anche se credo l'abbiate già acquistato in massa!!).

DRAGONBALL GT: LA TRAMA

E' passato un po' di tempo dalla conclusione della saga di **Dragonball Z** ed di cose ne sono cambiate tante. Gokuh è tornato in vita ed anche Vegeta; ora i nostri trascorrono una vita piuttosto tranquilla ed assistono alla veloce e procace crescita dei loro eredi naturali; coloro a cui toccherà salvare la Terra in futuro quando i loro genitori saranno oramai al fianco del re Kaio tutti con una bella aureola a cingergli il capo e proibirgli di tornare sulla Terra (anche se nulla può fermare Gokuh!). Pan, figlia di Gohan e Videl, è oramai grande e capace di combattere (anche se non sembra in grado tramutarsi in sayan) ed anche Trunks e Goten oramai sono due adolescenti in perenne caccia di pulzelle. Le avventure dei nostri hanno inizio il giorno in cui un vecchio Pilaf ruba le sfere del Drago e finisce suo malgrado per esprimere il desiderio di far tornare Gokuh bambino... Da questo punto prende il via una lunga caccia per lo spazio alla ricerca delle sfere del drago durante la quale i tre pellegrini stellari, Gokuh, Pan e Trunks, finiranno a contatto con decine di popolazioni diverse ed anche con l'avversario che lli occuperà per tutta la seconda parte della storia, Baby. Giunto sulla Terra prima dei nostri eroi Baby, che cova nel cuore vendetta nei confronti di tutti i sayan, possiede uno ad uno tutti gli eroi della Terra e, più di ogni altro, il forte Vegeta... che diventerà ancora un volta il nemico numero uno della storia confrontandosi con Gokuh e tutta la squadra Z. Vegeta-Baby (i personaggi che vengono catturati da Baby finiscono per chiamarsi con il loro nome più il nome dell'essere che li ha posseduti) affronta tutti ma è troppo forte per essere sconfitto... addirittura Gokuh bambino in versione Ultimate sayan 3° non può nulla contro di lui. Ecco quindi che la magia di **Dragonball** torna ad echeggiare tra i canyon del mondo dei manga e Goku, con uno sforzo letteralmente immane, riesce a tramutarsi prima in gorilla e successivamente, grazie alla sua presa di coscienza, in adulto **Super Sayan 4°** (adoro chiamarlo 'Ultra Sayan' ma queste sono solo delle fisime tutte mie). Vegeta-Baby è sconfitto ma, nel frattempo, anche la Terra finisce per essere distrutta (e questo causa la Morte di Piccolo che della Terra era il Dio). La terza parte della storia vede i nostri eroi affrontare un nuovo torneo Tenkaichi che avrebbe designato il capo della nuova città-capitale mondiale (quando mai incaricherete un torneo di arti marziali di designare il capo di un pianeta?! Vabbè!!)... a vincerlo, dopo molte discussioni tra i protagonisti, è il perenne Mister Satan, alla sua ultima apparizione sui campi di lotta. Ecco, però, a questo punto, che un nuovo pericolo appare all'orizzonte... tutti i più grandi nemici dei Sayan che un tempo vennero sconfitti sembrano essere pronti a fare un bella rimpatriata...

LA SQUADRA Z

Tornano Cell, Freezer (anche se non per molto), ed il dottor Gelo fusosi per l'occasione con il signore che possedeva a suo tempo Baby e dalle grinfie del quale tempo addietro il demonietto era sfuggito causando tutti i problemi di cui vi ho raccontato alcune righe più in alto. Nell'ultima parte di cui sono giunti in redazione i riassunti recentissimamente i nostri eroi stanno cercando di recuperare i sette dragoni fuoriusciti dalle sette sfere del Drago di Dende...

L'impresa però sembra essere alquanto complicata in quanto gli avversari sembrano essere molto potenti ed il grande, pressochè infinito potere di Gokuh super sayan 4° sembra già non essere più sufficiente... non resta che attendere che i realizzatori di Dragonball si giochino la carta Pan tramutando la nostra, che non bisogna dimenticare rappresenta la seconda generazione di figli di sayan e terrestri (per antonomasia più potenti dei sayan normali) e farla trasformare anch'ella in super sayan 4°... Speriamo bene e soprattutto speriamo che qualcuno compri questa serie perchè sono sicuro che in tantissimi, dopo aver letto questo mio articolo e lo **special Lodoss** saranno molto interessati ad acquistarla... anche se uscisse in cassette da libreria e 40'000 lire ciascuna (beh, chiamatemi matto ma io le comprerei, voglio dire: abbiamo speso così tanto per Dragonball (manga), i film dal vivo a lui dedicati ed i milioni di gadjects acquistati in questi mesi che una cifra in più o in meno non credo faccia molta differenza!!).

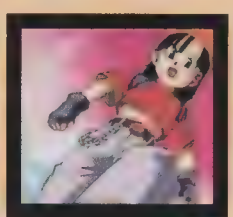
Dragonball è Dragonball e niente potrà mai essere simile a lui, insomma: chi ha mai detto che un fumetto bello non debba rimanere nel cuore di chi lo ha amato senza pretese, sperando di essere sempre all'altezza del proprio più grande mito.e siamo sicuri che anche il G.T sia già parte della leggenda.

CONCLUSIONI DRAGON STORY

Dopo questa lunga trafila di informazioni, racconti nostalgici, ricordi dei bei tempi, e tante altre baggianate di cui vi ha ben rimpinguato il collega della redazione tocca a me fare i saluti doverosi (anche perchè il suo articolo era troppo corto) a tutti i lettori ed a dire la mia su Dragonball e compagnia... All'inizio non amai particolarmente e la serie di Gokuh, il target a cui era rivolta non mi toccava e quindi leggevo questo fumetto solo per perdere un'oretta immerso nei manga, tra un fumetto e l'altro. Poi, dopo essere riuscito a superare il duro momento del Red Ribbon (e lo è stato per tanti durissimo da superare), ha avuto inizio un gran periodo per Gokuh e and Co. Nemico dopo nemico, avventura dopo avventura, il nostro cresceva, cresceva, e continuava ancora a crescere diventando sempre più forte e potente... Chi se lo sarebbe mai immaginato che le cose sarebbero andate così... Era la prima volta che un fumetto dal target iniziale per bambini diventava in un solo attimo un fumetto più maturo, più per adulti, in poche parole più "forte".

In compagnia di Gokuh siamo cresciuti tutti quanti coraggiosi e potenti (quante volte ho picchiato il mio cuscino dopo aver letto il nuovo numero di Dragonball!!), abbiamo conosciuto l'angoscia di incontrare avversari più forti di noi e di affrontarli, abbiamo lottato al fianco di un eroe che ha vinto e continua ancora a vincere sul campo di battaglia come nella vita...

Ognuno di noi ha dentro il suo Gokuh, tutti possiamo e dobbiamo combattere le nostre battaglie senza timore di fallire perchè lo spirito di Dragonball è quello di che fa la differenza, è quello che ti da la forza di vincere e di superare ogni ostacolo, anche il più alto ed insormontabile.



LE POLIZIOTTE NEI CARTONI ANIMATI

SEI IN ARRESTO

"YOU'RE UNDER ARREST"

© K.Fujishima-Kodansha-TBS

FOCUS ON
MANGA IN ITALIA

WAN

POLIZIOTTE

Festa... E' festa!!!! Le poliziotte sono arrivate e non ci hanno fatto la multa!!! Anzi!!! Ci hanno premiato per la "guida redazionale ed editoriale" con cui facciamo viaggiare le nostre riviste concedendoci, oltre alla sneack apparence nell'articolo delle interviste nipponiche, anche una bella apparizione in un servizio completo sulle poliziotte dei manga. La domanda, a questo punto, è questa... -*Ma nei manga si rispetta la legge, insomma, queste poliziotte che vanno in giro agghindate nei modi più strani fanno effettivamente rigare dritto i cattivi o, dopo aver svolto i loro compiti settimanali (sia animati che cartacei), vanno con questi a farsi una sana pizza quattro stagioni 'Da Mario'?!*- Beh, a giudicare da come le più famose poliziotte dei manga trattino i cattivoni bisogna proprio optare per la prima ipotesi... voglio dire... se già avete letto (anche perchè non sappiamo esattamente "quando" dovrebbe uscire') il nuovo manga di *Comic Art*, **Sei In Arresto**, allora dovreste averne viste delle belle. Quello che colpisce, però, e che ci fa credere che tutta la polizia dei manga rispetti il primo teorema di cui sopra, è che le eroine di **Sei In Arresto** non sono le sole a farne di cotte e di crude nei confronti dei cattivoni... basti pensare alle "Altre" esimie figure di manga ed anime che c'entrano con polizia, criminali ed affini. **Armitage Naomi** è in assoluto la più strana di tutte visto e considerato il fatto che se va in giro in lingerie (il che potrebbe far pensare ad una gran baldracca da asporto), ma nemmeno le eroine di **Burn Up W** scherzano con i loro "reggipetti superrinforzati da ottava misura" (avete presente *Jungle de Ikou*?) come nemmeno si burlano del loro pubblico quelle invece supermignon e "superpistolose" (scusate il neologismo) di **Gun Smits Cats**. Quante eroine rientrano nella categoria delle 'poliziotte', ma tutto questo è ovvio se pensiamo alla mole spropositata di supercriminali sempre pronti a devastare il Giappone di cui sono ricolmi i manga e gli anime della nuova generazione (nella vecchia generazione i supercriminali miravano all'universo o al massimo del minimo al mondo intero!).

Iniziamo, ora, la nostra rassegna delle maggiori poliziotte nipponiche con delle eroine che tutti voi conoscerete di certo, del resto le loro prodezze sono giunte già in edicola grazie alla *Marvel Italia* e perciò, anche se sono state sospese dai loro incarichi di protezione di Tokyo dai demoni Lucifer Hawks, abbiamo deciso di farle rientrare in questa categoria. Sto parlando della Bella Katsumi Liqueur e delle sue compagne di **Silent Mobius**, il fumetto poliziesco-futuribile-horror che ha lanciato ***Kia Asamya*** tanti anni fa ed ha concesso al suo autore di accedere senza tanti complimenti all'Olimpo dei disegnatori giapponesi. **Silent Mobius** (news: tra poco dovrebbe ricominciare la serializzazione di questa serie sempre per *Marvel Italia*) è un fumetto che tratta di una branca speciale della polizia istituita per proteggere la città di Tokyo da oscure forze demoniache chiamate Lucifer Hawks, i falchi di Lucifero. Katsumi Liqueur, pur essendo l'ultima aggregatasi al gruppo di esper, è la più

'TED

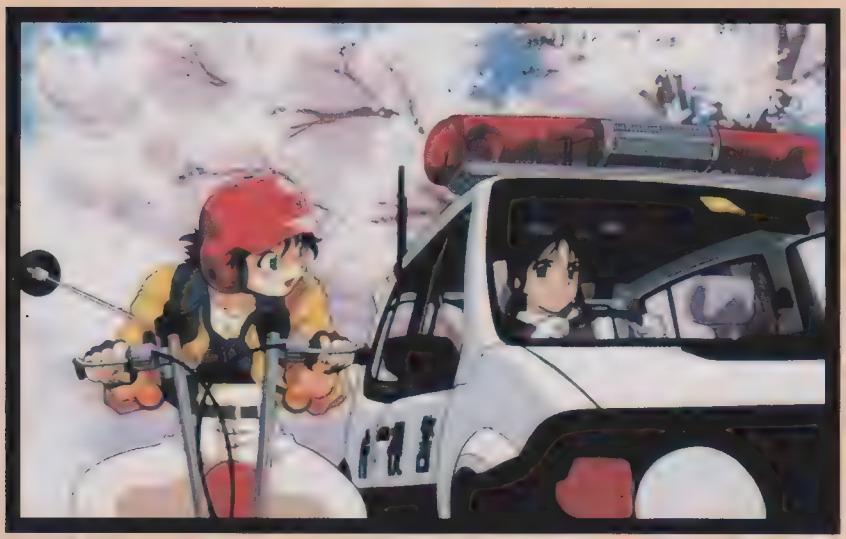
TUTTOFARE

potente perchè figlia di un conosciutissimo esper ucciso da un demonio Lucifer, Gigelf Liqueur, un guerriero psichico capace di brandire la potente spada Grospoliner, spada animata il cui compito è combattere contro i demoni). Abbandonando le atmosfere cupe e horrorifiche di Silent Mobius, approdiamo invece ad un nuovo gruppo di personaggi che, con quest'ultime hanno a che fare come la neve ad agosto... i folli piloti di Patlabor. Nato dalla mente di ***Masami Yuuki***, autore sotto il cui nome alcuni dicano si celi la conosciutissima autrice free-lance ***Akemi Takada***, Kido Keisatsu Patlabor (e non Platbor come dice chi so io!!) è una storia prettamente "cittadina" che narra delle imprese di una pattuglia mobile che fa rispettare la giustizia in una Tokyo del più vicino futuro in cui i criminali si servono di robot antropomorfi per compiere i loro misfatti. Pane al pane e vino al vino, dicono a Roma... ed è per questo che la polizia metropolitana ha istituito un comando adibito proprio a risolvere casi simili. Fornendo modelli evoluti di Patlabor, e cioè grandi robot simili a mobile suit, Noa (che di Kido Keisatsu Patlabor è la protagonista) e tutti i suoi compagni ogni giorno sventano furti a banche, gioiellerie e qualsivoglia altro negozio.

In verità, però, il vero nemico della Mobile Police non sono i piccoli delinquenti ma una società che segretamente ha l'obiettivo di invadere il mercato con un nuovo modello di Labor di nome Grifon... Alphonse, il labor Av-8 Ingram di Noa, ed il Grifon sono la coppia di robot mobili più famosa dela storia degli anime (dopo Gundam, obviously!). Ben diverso sia da Silent Mobius che da Patlabor è il manga di cui sopra (il primo citato in assoluto)... Sei In Arresto, che assieme a Gun Smith Cats, è l'opera in assoluto più realistica del genere. Mentre quest'ultima serie citata, però, punta tutto non tanto sulla polizia in se stessa quanto sulla vita scellerata e piuttosto movimentata.di due eroine detective dal proiettile e dall'esplosivo facile, Sei In Arresto presenta finalmente delle VERE poliziotte. Duie eroine che, in carne ed ossa, sventano furti, danno multe, picchiano Ammiratori .. . insomma: non è che siano molto normali come poliziotte però perlomeno hanno la divisa della polizia di Tokyo ed un regolamento rigido (quello della Legge) da seguire. Anche se quest'ultiam caratteristica è quella che meno delle altre le nostre due prendono in considerazione ce la mettono comunque tutta per svolgere al meglio il loro lavoro...

NATSUMI & MIYUKI

LE POLIZIOTTE



Ed alla grande, il più delle volte, finiscono per averla vinta sia legalmente che illegalmente. Grandi Ntsumi e Miyuki!La polizia, comunque non esiste solamente nel presente... anche nel futuro ci saranno delle leggi da difendere e delle poliziotte che si batteranno per il loro rispetto. Pur non avendo l'intuito di Nostradamus, vedo prevedo e stravedo che nel futuro dei cartoni animati la Terra si espanderà sino ai confini del cosmo e, mentre sul pianeta madre poliziotte dai sistemi poso ortodossi si preoccuperanno di mettere a nanna i malviventi (vd. il Tenente Motoko Kusanagi di Ghost In The Shell, e la prode guerriera Deunan di Appleseed.. tutte eroine che vengono dalla mente sconvoltadi ***Masamune Shirow***, l'autore più Cyberpazzo della storia), nello spazio tipe robotiche in reggicalze rossi e bodini di pizzo anch'essi rossi se la vedranno con cattivi robot ultraclonati ed eroine che lavorano per un'agenzia privata in coppia arriveranno addirittura a distruggere un intero pianeta per estirpare alla radice il germe del male (ellamadonna!)... Na-omi Armitage, protagonista del cartone animato in OAV Armitage Iird (cfr Lodoss 4 per recensione videocassetta), è una vera e propria 'donnina in stile Marvel'; caratterizzata da mille problemi mentali. Naomi vive un'esistenza decisamente travagliata e sconquassata in cui l'unico punto fermo si rivela essere, nel finale della sua saga in quattro episodi, il proprio compagno di squadra, Ross Silibus, un poliziotto di provenienza terrestre che si unisce a lei nel primo OAV e si sposerà con la nostra eroina alla fine della storia. Di tutt'altra indole sono, invece le **Dirty Pair** Kei e Yuri, guerriere spaziali che lavorano per la associazione stellare 3WA (W WWA), una specie di 'Risolve i problemi dello spazio Spa. Le **Dirty Pair** vantano una lunga storia che le vede nascere ben più di dieci anni fa grazie alla mano di ***Haruka Takachiho***, l'autore di Crusher Joe che ha dedicato, addirittura all'interno del film omonimo, una bella comparsa in anteprima assoluta del prode duo quando ancora nessuno lo conosceva.Che visioni eh!? Beh, del resto arriveremo a tutto con il tempo... la polizia, però ci sarà sempre e le donne, sempre, di più saranno parte integrante del 'gioco della giustizia'... Ehi, però, un momento... abbiamo dimenticato una grande donna che ha deciso di porsi al servizio della legge... Vabbene che non è esattamente una poliziotta bensì una detective, ma chi può dimenticare Kaori Makimura, nobile ed inarrestabile assistente di **City Hunter** alias Ryo Saeba.... Lei, eroina dal cuore di ferro, imperscrutabile, precisa, puntigliosa, eternamente armata del suo martello da 10 elevato alla 1000 tonnellate, combatte contro una Tokyo crudele e selvaggia piena zeppa di nemici da sconfiggere e da punire... ed il primo ce l'ha in casa!!!!

FOCUS ON: SEI IN ARRESTO!

Presentiamo ora un bel "visti da vicino". In questa parte conclusivafocalizzeremo la nostra attenzione (per quanto possibile) sulle produzioni animate dedicate a **Sei in Arresto** cercando di incuriosire tutti quanti voi a riguardo della serie in OAV del 1994 e sulla serie tv dello scorso anno. E' un terremoto animato di immane potenza realizzato dalla manina esperta di ***Atsuko Nakajima***. Più che nel precedente "**Aa, Megamisama**" (5 OAV, editi da Granata Press e da poco ristampati dalla Dynamic Italia, usciti in Giappone direttamente a ruota del successo della serie manga), in cui la comicità sfrenata della situation comedy viene leggermente smussata da tanti altri risvolti psicologici e sentimentali di cui la vicenda è intrisa, è proprio nei quattro episodi di **Sei In Arresto** OAV che è possibile gustare appieno la demenzialità e l'innata bravura di narratore dell'autore ***Kosuke Fujishima***, capace di

unire, nelle sue sceneggiature, il quotidiano all'inverosimile, lo stupefacente al comune. Estrapolati direttamente dalla versione cartacea, i "Taiho Shikauzo" vantano uno staff creativo a dir poco stellare che unisce grandi talenti come la già citata ***Atsuko Nakajima***, ***Kazuhiro Furuhashi*** (direzione), ***Issei Masamune*** (mechanical designs) e ***Kosuke Fujishima*** (plot supervisor). Le animazioni fluide e mai scattose opera dello studio **I.G. Production**, già noto per altri famosi lavori animati come, per esempio, l'animated movie di Ghost in the Shell, tratto dal fumetto di ***Masamune Shirow***, la trama simpatica e divertente, le trovate di spirito veramente d'effetto fanno di questi anime delle vere e proprie perline animate. Di recente, poi, il mondo dell'animazione nipponica ha visto rinascere, questa volta per il mercato tv, una nuova serie di Sei in Arresto. Serializzata sulle antenne di TBS Television e su ITV a partire dalle cinque e mezza del pomeriggio, il 'nuovo' Sei In Arresto ha mantenetu i vecchi personaggi e ad essi ne ha aggiunti anche alcuni altri tra cui una terza poliziotta; le nostre due eroine infatti ora non compongono più un duo ma sono diventate, per così dire, un trio!!

La serie sinora è giunta al suo 51simo episodio e pare, anche se sono solo voci, che sia prossima alla conclusione... Staremo a vedere...Alle news di Lodoss l' ardua sentenza...

Tutte le immagini sono © di autori ed aventi diritto: Dirty Pair © Takachiho-Sunrise, Gun Smith Cats © Sonoda-Kodansha, Sein In Arresto © Fujishima-Kodansha-TBS, Patlabor © Yuuki-Shogakukan Silent mobius © Asamiya-Kadokawa, Ghost in the Shell © Shirow-Kodansha

QUAKE

UN GRANDE FUMETTO!!!

ORA

IN LIBRERIA

Per informazioni e prenotazioni: 0382/538274.
Risponde Rock'N'Comics

Non Desiderare il fumetto D'Altri!!!
Procuratene una copia tutta per te!!!

VIENI ALLA
CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO

LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO

di Nuccio e Pina Di Blasi

Via Centonze, 147-149 / 98123 Messina

Tel/fax 090 - 71.09.39

FUMETTI e LIBRI NUOVI e D'OCCASIONE

ANIMENEWS

Giappone: le novità TV dell'autunno

Il mese scorso vi abbiamo parlato delle più importanti serie in OAV che stanno apparendo in questi giorni e che presto appariranno in tutto il mondo; nonostante sia sempre duro reperire informazioni sul Giappone in diretta ce l'abbiamo fatta nel ritrovare alcune importanti notizie spulciando tra i periodici di mezzo mondo (ma soprattutto nipponici!). Un discorso ben diverso, invece, va fatto per le serie tv, argomento sicuramente più "caldo" di questo nuovo numero. Grazie all'apporto informativo di ***Newtype*** ed ***Animedia*** (la prima è della Kadokawa Shoten e la seconda della casa editrice Gakken) siamo riusciti a reperire una grande mole di informazioni che vado subito a presentarvi senza perdere altro tempo ed indugiare oltre...

La prossima stagione televisiva, stagione che di prossimo nel momento in cui comparirà questo articolo avrà ben poco per via del fatto che tutti i cartoni animati di cui parleremo compariranno nel lasso di tempo che va dalla metà di ottobre alla metà di novembre. Grandi notizie e soprattutto una incredibile sorpresa vi aspetta (anche se credo lo abbiate già notato sfogliando le pagine di questo articolo ed ammirandone le immagini). La prima serie che incontriamo in questa curiosa carrellata è **Vampire Princess Miyu**, La Vampira Cacciatrice Miyu, una serie che deriva da una collana di OAV in quattro episodi che uscì tra il 1988 ed il 1989. Al tempo la regia venne curata da ***Toshihiro Hirano***, designer che curò di questo cartone animato anche la fase grafica in qualità di character designer (ed il suo fu il più bel chara di tutto il 1989), invece, ***Hirano*** torna a farsi sentire nel solo ruolo di regista per questa nuova serie della sua vampirella preferita. Ma chi è **Yamano Miyu**, la bella e misteriosa nonchè suadente protagonista di questo anime? **Miyu** è, come già detto, una vampira il cui unico scopo è quello di cacciare i vampiri ed i demoni. Celandosi al di sotto della propria identità segreta di studentessa modello al Liceo Tokiwa, la "strana" **Miyu** vive una vita a metà tra la dannazione eterna e la realtà di tutti i giorni... Pensate quello che volete della bella **Miyu**, però non fate l'errore di credere che la nostra sia una semplice demonessa piechiavampiri... C'è un ben preciso motivo per cui **Miyu** caccia i suoi simili.. ma ce n'è anche un altro che la spinge a fare, di tanto in tanto, banchetto con qualche incauto essere umano che la avvicina di notte, del resto **Miyu** è pur sempre una vampirella e la sete finisce per farsi sentire dopo un bel po' che non si beve. Fate due più due e **Miyu** si tramuterà nella vostra mente in una sanguinaria maniaca vampira che fa strage di tutto e di tutti senza guardare nemmeno in faccia le sue vittime. Beh, a dire il vero **Miyu**, più che un'assassina, segue solamente la sua natura (o per meglio dire la natura che il destino ha voluto per lei). La domanda è "Lei è più spirito o essere umano!?" In questa serie TV, comunque, la storia è stata completamente riscritta e rianimata e l'introduzione di nuovi pericolosi personaggi ha tramutato quello che era un anime intriso di misticismo e mistero in un'opera decisamente più leggera in cui i vam-

Vampyre Miyu

piri combattono tra di loro per ottenere la libertà dal giogo della propria natura. Avversaria di **Miyu**, in questa serie, è **Reiha**, altra vampira dagli eccezionali poteri posta al servizio di ***Shinma***, Signori del regno del Buio. Nella prima parte della serie tv assisteremo alla lotta tra **Miyu**, **Reiha** e ***Shinma***, lotta che si concluderà suo malgrado con la fortuita vittoria di **Miyu**, il cui compito, non dimentichiamolo, con esattezza consiste nel regolare il passaggio dei demoni tra la dimensione del Buio e quella terrestre... Ogni passaggio irregolare è punibile con la prigionia eterna nel mondo del Buio da cui demoni ed i vampiri provengono. **Miyu** combatte con al fianco il suo più grande amico (o è qualcosa di più??), l'inseparabile **Larvae**, il cui destino pare essere quello di stare vicino e proteggere in caso di necessità la piccola **Miyu** (piccola sì, ma indifesa di certo no!!) per via del fatto che la nostra fece molto tempo prima con quest'ultimo un patto di sangue con il quale lo legava a lei per l'eternità. Lui deve proteggere Miyu e difenderla celandosi nella sua ombra e nascondendosi il volto con una maschera veramente affascinante.

Larvae è uno "*Shinma occidentale*", un demone della medesima razza del cattivone (lo Shinma di cui sopra).

Altra sorpresa che ci presentano le tv nipponiche è la seconda serie di Elf, intitolata, per completezza, **Elf-Wo-Karumonotachi 2**. Mentre la prima serie di Elf piacque la scorsa stagione per il pochettino di erotismo che presentava, bisogna dire che questa volta la dose di erotismo pare essersi accresciuta ancor di più e la riprova lo sono le decine di "scorci panoramici" che si possono osservare nel corso della serie (chi ha orecchie per intendere...). **Jun-pei**, **Airi**, **Ritsuko** e **Selsia** hanno raccolto le formule magiche per tornare finalmente in Giappone (perchè si trovavano in una sorta di dimensione parallela) ma a causa di un errore nella prionuncia di queste non hanno completato il rito di passaggio, le formule sono andate distrutte e loro sono rimasti ad Elf nuovamente. La seconda serie ha inizio nel momento in cui i nostri eroi riprendono la caccia alle formule magiche che, quasi come le Dragonballs, dopo essersi disperse (in questo caso le formule si sono autodistrutte), si riformano e bisogna trovarle di nuovo. Questa volta, però, un nuovo potere loro concesso, aggraverà la situazione ed i nostri dovranno correre per salvare la pelle!

Altro giro altro regalo (chissà perchè questa espressione mi ricorda qualcosa?! Boh) e veniamo al serial dal titolo **Manomeido**. Manomeido narra le prodezze di un coraggioso manipolo di eroi che debbono difendere il mondo del fondo mare dalle mire espansionistiche del crudele e spietato demonio **Rusumira**, uno stregone dagli illimitati poteri cosmici contenuti in un minutissimo spazio vitale. **Joe**, **Osu**, **Layra** e **Reon**, guerrieri di diversa estrazione sociale e di diverso potere, combattono per difendre il destino del regno del fondo del mare. A questo punto debbo dire una cosa importante, la rivista da noi tradotta consiglia: Attenzione anche e soprattutto al mondo del fondo del mare... E' molto raro nell'animazione. (Presente gli Snorky... NDR).

Oltre ai titoli di cui sopra, però, non bisogna dimenticare **Ehrgeitz**. Serie space-fantasy che sin da ora si preannuncia come un piccolo must dell'animazione. L'organizzazione autonoma dei Satelliti immigrati NEXT e l'esercito federale della Terra sono in combutta ed insieme hanno realizzato una super arma in grado di piegare ai loro voleri il mondo intero e le stazioni orbitanti indipendenti. Il nome della super arma è MB-S.A.C.; per entrare in possesso della super arma, però, tanti combattenti e molti nuovi avversario entrano in gioco. Tra i tanti alcuni membri doppiogiochisti della NEXT, che compongono l'organizzazione rivoluzionaria della Terra, e cinque fuorilegge (Outlaw) sono i principali attentatori dell'ordine costituito. Ce la faranno a rubare l'arma segreta S.A.C.? La risposta ad uno dei migliori anime spaziali dell'anno, buon erede delle mille serie di Gundam uscite l'anno passato.

Altro alleato della buona qualità in Tv è la serie **Virus**, trasposizione animata di un famoso videogames uscito per le consoles nipponiche la scorsa estate. Questa saga è cominciata come radiodramma all'interno del programma Fantasyworld della TBS e si è evoluta in un videogame della Hudson, questa serie tv ed un recentissimo manga edito da Kadokawa il cui autore è Souji Yunaito. La saga di **Virus** racconta delle peripezie spaziali di un coraggioso

TOKIMEKI Guida tv

Da questo mese la tv in primo piano con Tokimeki e Redazione Giovane

Aspettando il Tokimeki l'associazione culturale nata per sostenere il famoso Oscar dei cartoni animati vi offre questo inserto speciale da staccare e conservare!

ANTEPRIMA: In esclusiva alcuni dei programmi della nuova stagione tv: ritorna Slayers! E arriva anche la terza, attesissima serie: Slayers Try

FOCUS: tutto sull'amatissimo Piccoli Problemi di Cuore, ed in più... il ritorno in televisione dell'eroina più amata: Sailor Moon

CrEdiTS

Fascicolo promozionale allegato al numero 7 di Lodoss.
TOKI TV - *La guida ai programmi tivù - Supplemento al numero di Novembre di Lodoss Magazine.*
TOKI TV *è un prodotto ideato e realizzato da 'Redazione Giovane' per l'associazione culturale TOKIMEKI:* Presidente *T.Pellegris.* Responsabile linea grafica: *S. D'Andrea. Grafica House Departement.* Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero: *Alessandro Pozzi, Eros Ferri. Paolo Gattone, Giuseppe Salomone, Moreno Grossi Pometti. Seventeen Gruppo. Happy Team.* Si ringrazia per la gentile collaborazione: *L&C, Marina Marinoni (ufficio stampa reti Mediaset), Effe sette, Lorenza Zago, CITI, Achille Brambilla, Amedeo Poggi, Monica.*
Per le immagini: *Sailor Moon © N.Takeuchi-Kodansha-Toei, Marmalade Boy © Yoshizumi-Shueisha-Toei Slayers Try © Araizumi-Kadokawa-Soft X-Fuji Tv*

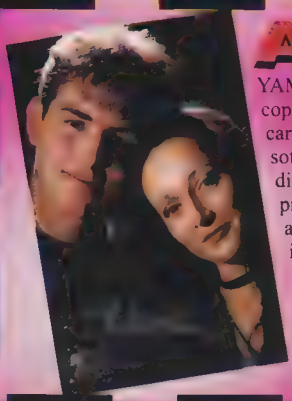
TOKIMEKI marchio registrato. Tutti i diritti riservati./ Bunny Best Friends marchio reg./ TOKI TV marchio regolamenti

SCRIVETECI A:
TOKIMEKI MEGACLUB V. Tito Livio 27, 20137, MI - E-mail Tokimeki @TIN.IT. tel 0347/4236162

Il PUNTO

di Elisa Ferri **TOKIMEKI Story**

-Quando si parlò di organizzare una nuova manifestazione dedicata agli anime, furono in molti a storcere il naso. "Esistono troppi appuntamenti per gli appassionati...", fu l'obiezione più frequente, "... E quelli che ci sono non godono di ottima salute". Non appena, poi, si seppe che il "Tokimeki" sarebbe stato una sorta di 'Telegatto' da assegnare ai cartoni animati giapponesi trasmessi in tv, la chiusura di sponsor e organizzatori fu totale. Pochi erano pronti ad imbarcarsi in un'avventura così folle: Nicola Bartolini Carrassi, ideatore della manifestazione, i redattori della rivista della Star Comics inizialmente promotori dell'iniziativa e Fabrizio Ferrario della Yamato Video. "Il progetto del Tokimeki è rimasto nel cassetto parecchi anni", racconta Bartolini Carrassi (adattatore tv e redattore in esclusiva di Marvel Italia). "Poi, durante una riunione con i redattori della Star lo proposi come iniziativa che potesse rilanciare le loro pubblicazioni e la mia proposta fu accolta con molto entusiasmo". Mettemmo giù una scaletta di massima e per un paio di mesi rimanemmo in contatto per contrattare gli spazi, gli accordi con gli sponsor e tutta la parte burocratica". Ma trovare partners non fu cosa facile "Quando dici cartone animato giapponese, la gente capisce 'roba per bambini'. Con grande fatica cercavo di spiegare come stavano le cose, ma nessun direttore marketing sembrava molto convinto; mi sono addirittura sentito dire che se un ragazzo di vent'anni guarda ancora i cartoni animati, deve avere di sicuro qualche problema". Con gli sponsor titubanti era impossibile mettere insieme il budget necessario, sino a quando l'idea non finì sulla scrivania di Fabrizio Ferrario, uno dei responsabili della Yamato Video, che con Poket Power e Merak Film decise di sostenere l'iniziativa.
"Con il Tokimeki volevamo soddisfare precise esigenze. Prima fra tutte combattere l'ignoranza che porta i più a considerare l'animazione giapponese un prodotto esclusivamente per bambini; allo stesso tempo volevamo mettere fine all'insulsa convinzione che tutti i cartoni made in japan siano violenti e diseducativi". Ma il motore del Tokimeki è stato anche l'amore per il mestiere del doppiatore, prima prova dell'eclettico Carrassi. "Spesso ho trovato sulle riviste giapponesi articoli e servizi dedicati agli attori che prestano la voce ai personaggi animati. In Giappone i doppiatori di una serie di successo, finita la lavorazione, partono in tour con spettacoli che raccolgono il consenso dei telespettatori di tutto il paese."
"Anche se il mio lavoro ormai è sempre più lontano dal leggio, l'amore per questo mestiere è rimasto. Ho faticato a convincere alcuni colleghi, dicevo: "Ma guarda quante lettere ricevi... Non sai che c'è gente della mia età che discute di doppiaggio anche per ore?"... "Ma figurati", rispondevano loro, "ci sono dei bambini che mi telefonano, ma non verranno certo da tutta Italia per vedere me!". Ma i fatti hanno dato ragione a Carrassi: sul palco dei tokimeki hanno sfilato tra gli applausi e le urla di centinaia di ragazzi provenienti da tutta Italia Elisabetta Spinelli, Davide Garbolino, Marco Balzarotti e tutte le altre amatissime voci dei cartoni di maggior successo. Grazie alla Merak Film, poi, il pubblico è stato proiettato in un vortice di suoni e colori: quattro schermi giganti e monitor sparsi per lo psichedelico locale 'Propaganda' metà di numerose star del rock-, hanno proiettato le nomination e le sigle dei catoni animati più votati da lettori delle testate Star Comics. "E' stato bellissimo festeggiare il successo del



AnTePriMa

YAMATO VIDEO eTOKIMEKI ON VIDEO stanno coproducendo un telefilm documentario sull'adattamento dei cartoni animati in Italia. "Finalmente tutta la verità" è il sottotitolo di questo special che dovrebbe presto essere disponibile in tutte le migliori videoteche. Molto probabilmente, la cassetta conterrà una chicca per gli appassionati: un numero unico, un anime divertente ed inedito che i responsabili dei progetto non hanno ancora comunicato. Ad animare il programma saranno Emanuela Pacotto insieme con i più conosciuti ed amati doppiatori della tv. Affiancheranno Emanuela (Rina, Lisa e Seiya) Daniele Bossari (dj di Radio Capital) e Nicola Bartolini Carrassi.

FOCUS ON

SUPER Guida TV

Piccoli Problemi di Cuore

Una storia che parla d'amore all'italiana

Di Alessandro Pozzi

Torna in tv uno dei cartoni animati più amati dell'ultima generazione. Ma non si tratta di **Marmalade boy**, bensì di '**Piccoli problemi di cuore**'. Una storia nostrana per il pubblico italiano. Ma può una serie riadattata riscuotere un così grande successo, raccogliendo oltre tre milioni di ascoltatori? La storia calza a pennello .

MIKI E' LA PROTAGONISTA DI QUESTA FRESCA E DELIZIOSA STORIA. LA RAGAZZA SI PRESENTA, E RACCONTA GLI ULTIMI AVVENIMENTI CHE HANNO A DI POCO CAMBIATO LA SUA VITA. I GENITORI DI MIKI SI SONO SEPARATI SEI ANNI FA E DIVORZIATI DEFINITIVAMENTE DOPO QUATTRO. IL PADRE E' ORA SPOSATO CON KATIA, UNA VECCHIA COMPAGNA DEI TEMPI DELL'UNIVERSITA', MENTE LA MADRE RUMI SI E' SPOSATA CON UN COLLEGA DI SCUOLA, IL SIMPATICO BART. IN QUESTI DUE ANNI, MIKI HA INSTAURATO UN BUON RAPPORTO CON TUTTI, E IN GIUGNO HA AVUTO UNA BELLA SORPRESA: PER STARLE VICINO, LE DUE FAMIGLIA HANNO PENSATO DI ACQUISTARE UNA VILLETTA BI-FAMIGLIARE! IL MOTIVO STA ANCHE NEL FATTO CHE KATIA HA UN FIGLIO DI NOME YURI, DELLA STESSA ETA' DI MIKI. L'INTENZIONE DELLA DONNA E' DI VIVERE ACCANTO AL FIGLIO, PER ESSERGLI VICINO, PER AIUTARLO A CRESCERE ... INSOMMA LO STESSO DESIDERIO CHE HA ALIMENTATO IL PROGETTO DI VIVERE ASSIEME, IN GIN E RUMI. YURI HA PERSO IL PADRE IN UN NAUFRAGIO QUANDO AVEVA 5 ANNI.. DA ALLORA E' STATO CRESCIUTO SIA DALLA MADRE- CHE HA PORTATO IL LUTTO PER 10 ANNI - SIA DAI NONNI PATERNI A LONDRA. ORA SI APPRESTA A VIVERE PER SEMPRE IN CASA CON KATIA, NELL'APPARTAMENTO SOTTO A QUELLO DI MIKI.

MIKI HA AVUTO UNA STORIA CON GHINTA, ORMAI FINITA DA TEMPO, MA E' CONVINTA CHE IL RAGAZZO PROVI ANCORA QUALCOSA PER LEI E CHE POTREBBE ESSERE GELOSO DI YURI, SCATENANDO UNA COMPETIZIONE INUTILE. ALLO STESSO TEMPO, MIKI NON RIESCE A COMPRENDERE L'ATTEGGIAMENTO DI YURI, PERCHE' NON SEMBRA RICORDARSI DI AVERLA BACIATA. DECIDE PERCIO' DI AVERE UN COMPORTAMENTO DISTACCATO.

SCOPRE TRA LE SUE COSE, UNA SCATOLA DI YURI, PORTATA PER SBAGLIO IN CAMERA SUA DOPO IL TRASLOCO. DA UN DIARIO, SCIVOLA FUORI UNA FOTO, CHE RITRAE YURI ACCANTO AD UNA MISTERIOSA RAGAZZA, ARIMI, CHE NON LO HA ANCORA DIMENTICATO.

STEVE, PRESIDENTE DEL CONSIGLIO STUDENTESCO, NON PERDE OCCASIONE PER CERCARE DI CONQUISTARE MERI, LA RAGAZZA DELLA QUALE E' PERDUTAMENTE INNAMORATO. LEI, PERO', HA IN MENTE SOLO NIK, UNO STUDENTE DIPLOMATOSI L'HANNO PRIMA, ORA IMPEGNATO NEL LICEO AD ALLESTIRE CORSI SPERIMENTALI.

ROCK'N'COMICS

MAILORDER

CATALOGO MENSILE DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEO CASSETTE

3X3 OCCHI # 1,2,3,4,5	LIRE	29.900 CAD.
ADDIO GALAXY EXPRESS 999	LIRE	39.900
ADDIO YAMATO	LIRE	39.900
ADVENTURE KID # 1,2 *(VM 18)*	LIRE	39.900 CAD.
AI CITY - LA NOTTE DEI CLONI	LIRE	39.900
ANDROMEDA STORIES	LIRE	39.900
APPLESEED	LIRE	39.900
AREA 88 # 1,2,3	LIRE	39.900 CAD.
ARMITAGE III # 1,2	LIRE	39.900 CAD.
ART OF FIGHTING	LIRE	34.900
ATRAGON	LIRE	32.000
BABIL JUNIOR II # 1,2	LIRE	39.900 CAD.
BALDIOS THE MOVIE	LIRE	39.900
BAOH	LIRE	39.900
BATTLE ANGEL ALITA	LIRE	29.900
BERSAGLIO CHE RIDE - RUMIC WORLD 2	LIRE	32.000
BLACK JACK # 1/6	LIRE	34.900 CAD.
BORGMAN - LOVERS RAIN	LIRE	24.900
BORGMAN - THE LAST BATTLE	LIRE	39.900
BORGMAN 2058 - LA NUOVA GENERAZIONE	LIRE	39.900
BORGMAN 2030 # 1,2,3	LIRE	32.000 CAD.
BOUNTY DOG	LIRE	34.900
BUBBLEGUM CRISIS # 1,2,3,4	LIRE	34.900 CAD.
C'ERA UNA VOLTA WINDARIA	LIRE	39.900
CAPITAN HARLOCK THE MOVIE	LIRE	39.900
CAPITAN HARLOCK # 1,2,3,4,5,6	LIRE	24.900 CAD.
CARO FRATELLO # 1/10	LIRE	32.000 CAD.
CAVALIERI DELLO ZODIACO # 1,2,3,4	LIRE	39.900 CAD.
CHI HA BISOGNO DI TENCHI # 1,2,3,4	LIRE	39.900 CAD.
CITY HUNTER III # 1	LIRE	39.900
CITY HUNTER III # 2,3,4	LIRE	32.000 CAD.
CLINICA DELL'AMORE # 1,2,3 *(VM 18)*	LIRE	39.900 CAD.

SM 019	MY NEIGHBOUR TOTORO song coll.
SM 021	OMOHITE POROPORO single album
SM 033	MAISON IKKOKU TV BGM # 1
SM 034	MAISON IKKOKU TV BGM # 2
SM 035	MAISON IKKOKU music blend # 2
SM 036	KIMAGURE ORANGE ROAD loving heart
SM 037	KIMAGURE OARNGE ROAD singing heart
SM 041	RANMA 1/2 general coll. II
SM 042	RANMA 1/2 general coll. I
SM 044	KIMAGURE ORANGE ROAD ano hi ni kayeritai
SM 056	MAISON IKKOKU final chapter
SM 057	OMOHITE POROPORO retro-special
SM 058	KIMAGURE ORANGE ROAD sound color # 3
SM 062	ANIME HOT WAVE # 2
SM 063	NAUSICAA original best coll.
SM 064	RANMA 1/2 the battle of songs
SM 070	AKIRA symphonic suite
SM 072	DRAGON QUEST IV in brass II
SM 075	DRAGON BALL Z # 7
SM 077	NAUSICAA hi-tech series
SM 078	THE SKY CASTLE: LAPUTA hi-tech series
SM 081	ARION wind wasteland
SM 109	DRAGON BALL Z # 9
SM 110	DRAGON BALL Z # 10
SM 114	ANCIENT YS music from YS
SM 124	KAZEOH
SM 125	GUNDAM singles history
SM 140	PORCO ROSSO
SM 143	RANMA 1/2 best music coll.
SM 149	DRAGON BALL Z # 11
SM 153	AH! MY GODDESS song coll.
SM 184	MAISON IKKOKU forever remix
SM 185	MAISON IKKOKU special sound theatre
SM 186-87	GUNDAM 0083 stardust memory the complete (2 cd)
SM 188	MAISON IKKOKU party album
SM 190	AH! MY GODDESS singles
SM 194	RANMA 1/2 openings
SM 198	YU YU HAKUSHO the movie
SM 199	DRAGON BALL Z # 13
SM 201	DRAGON BALL Z # 1
SM 202	ANIMAGE COMPLETE COLLECTION
SM 205	YU YU HAKUSHO the battle of songs # 1
SM 207	SAILORMOON original
SM 210	SAILORMOON R music coll.
SM 211	PATLABOR complete vocal coll.
SM 212	MAISON IKKOKU the definitive final chapter
SM 213	URUSEIYATSURA Lum's best selection # 1
SM 215	MACROSS flash back 2012
SM 216	PORCO ROSSO

SM 217	ANIMAGE MEMORIAL COLLECTION
SM 218	ANIME THE BEST
SM 219	THE ANIME WORLD OF MIYAZAKI garas realm
SM 222	RANMA 1/2 game music coll.
SM 223	DRAGON BALL Z game music coll.
SM 224	ANIME VOCAL COLLECTION television/radio
SM 225	ANIME VOCAL COLLECTION ova/movie
SM 228	THE SKY CASTLE: LAPUTA the girl, coming from sky
SM 229	AH! MY GODDESS original ova # 1-2
SM 233	MAISON IKKOKU music calendar '93
SM 234	URUSEIYATSURA music calendar '93
SM 235	LEGEND OF GALACTIC HEROES music coll.
SM 236	YU YU HAKUSHO game music ensamble
SM 239	SLAM DUNK of TV version
SM 240	YU YU HAKUSHO the way of evil world
SM 241	THE ANIME WORLD OF MIYAZAKI brass fantasy # 1
SM 242	THE ANIME WORLD OF MIYAZAKI brass fantasy # 2
SM 243	KIMAGURE ORANGE ROAD express
SM 247	YU YU HAKUSHO battles in the Hell
SM 248	URUSEIYATSURA music coll.
SM 251	AH! MY GODDESS original ova # 3-5
SM 253	PONPOKO
SM 264	CITY HUNTER # 1
SM 265	CITY HUNTER # 2
SM 266	CITY HUNTER # 3
SM 267-68	CITY HUNTER dramatic master II (2 CD)
SM 272	FINAL FANTASY winds & flaming
SM 273	SAILORMOON -/R/S music fantasy
SM 275-77	MACROSS the complete (3 cd)
SM 280	KIMAGURE ORANGE ROAD sound color 2
SM 281	KIMAGURE ORANGE ROAD station
SM 284	BE-BOY CLUB
SM 285	YU YU HAKUSHO the battle of songs # 2
SM 286	JOJO'S FANTASTIC ADVENTURE # 2
SM 287	TEMPTATION 1
SM 289-90	YU YU HAKUSHO hot songs (2 cd)
SM 295	MAISON IKKOKU best selection
SM 296	MAISON IKKOKU music calendar '95
SM 297	URUSEIYATSURA music calendar '95
SM 298	RANMA 1/2 music calendar '95
SM 299	VAMPIRE PRINCESS MIYU o.s. of drama stories
SM 307	DRAGON QUEST V wedding on sky
SM 308	TENCHI MUYO music coll. # 2
SM 309	TENCHI MUYO music coll. # 3
SM 310	TENCHI MUYO best album
SM 311	JOJO'S FANTASTIC ADVENTURE # 3
SM 313	AH! MY GODDESS goddess family club
SM 314	MAROKO original
SM 316	URUSEIYATSURA Lum's best selection # 2

SM 318	YU YU HAKUSHO the legend of evil world
SM 319	RANMA 1/2 doco second
SM 320	YU YU HAKUSHO symphonic coll.
SM 321-23	GUNBUSTER sound col.. of Gunbuster (3 cd)
SM 326	IRRESPONSABLE CAPTAIN TYLOR sentehissyou
SM 329	MACROSS 7 galaxy network chart
SM 330	SONG FESTIVAL '94
SM 331	YOU'RE UNDER ARREST policemenís songs
SM 334	GOLDFISH SCHOOL - BGM coll.
SM 337	SAINT SEYA piano fantasia
SM 338	HERE IS GREENWOOD vocal coll.
SM 339-40	HERE IS GREENWOOD vocal best coll. (2 cd)
SM 342	TENCHI MUYO music coll. # 1
SM 348	TEMPTATION count down - vocal album
SM 349	TEMPTATION II
SM 350	DNA
SM 351	MACROSS PLUS - Sharon Apple
SM 352	MACROSS 7 Docking Festival
SM 353	SLAM DUNK of special TV version
SM 354	INCREDIBLE WANDERLAND image album
SM 355	AMBIVALENCE
SM 356	KIZUNA original sound part 2
SM 357	MACROSS 7 letís fire
SM 358	YOU'RE UNDER ARREST only you
SM 359	GRADUATION/SAILOR VICTORY image vocal coll.
SM 360	RANMA 1/2 doco original karaoke
SM 361	FUSHIGI GAMES
SM 362	MIRAGE OF BLAZE off vocal coll.
SM 363	MIRAGE OF BLAZE II wadatsumi no youkihi
SM 364	BLUE SEED special edition
SM 365	BLUE SEED music coll. # 2
SM 366	BLUE SEED music coll. # 3
SM 367	MARUKO'S DAILY vocal coll.
SM 368	TOKIMEKI MEMORIAL
SM 369	BUBBLEGUM CRISIS complete vocal coll. # 1
SM 371	GRADUATION touch me please
SM 372-74	BEST ANIME SONGS COLL. 20TH ANN. (3 CD)
SM 375-76	NEW ANIME SONGS COLL. 1995 (2 CD)
SM 377	TENCHI MUYO sonia wonderland
SM 378	ELEMENTALORS
SM 379	DEVIL HUNTER YOHKO touch my earth!!
SM 380	MIMI O SUMASBA
SM 381	MACROSS FOREVER # 4 desire
SM 382	3X3 EYES ova soundtrack album I
SM 383	GS MIKAMI
SM 384	MEGAMI PARADISE sound paradise
SM 385	EL HAZARD
SM 386	TENCHI MUYO special new
SM 387	

SM 388	MIMI O SUMASEBA special image album
SM 389	MACROSS FOREVER # 1
SM 390	MACROSS FOREVER # 2
SM 391	MACROSS FOREVER # 3 miss D.J.
SM 392	MACROSS FOREVER Love, do you remember?
SM 393	SAILORMOON SS arrange version
SM 394-95	YOU'RE UNDER ARREST free now (2 cd)
SM 396	STREET FIGHTER II V
SM 397	SLAM DUNK song coll. 93-96
SM 398	YU YU HAKUSHO super dance mix
SM 399	GUNDAM V score II

GA 001	SLAM DUNK TV'S complete vocal coll.
GA 002	SLAM DUNK 1995 summer the movie
GA 003	AH! MY GODDESS complete vocal coll.
GA 004	URUSEI YATSURA TV's complete vocal coll.
GA 005	URUSEI YATSURA OVA's complete vocal coll.
GA 006	MAISON IKKOKU TV'S complete vocal coll.
GA 007	HIT ANIMES SONGS & MONK IKKYU
GA 008	CRAYON SHIN CHIYAH best coll. 1
GA 009	CRAYON SHIN CHIYAH best coll. 2
GA 010	MAISON IKKOKU OVAíS songs coll.
GA 012	MACROSS PLUS o.s. II
GA 013	YU YU HAKUSHO complete vocal coll.
GA 014	SAILORMOON S complete vocal coll. 1
GA 015	SAILORMOON S complete vocal coll. 2
GA 016	RANMA 1/2 complete vocal coll. 1
GA 017	RANMA 1/2 complete vocal coll. 2
GA 018	MAGIC KNIGHT RAYEARTH o.s. book
GA 019	MAGIC KNIGHT RAYEARTH best coll.
GA 020	FUTURE GPX CYBER FORMULA songs for winners 1
GA 021	FUTURE GPX CYBER FORMULA vocal coll. 1
GA 022	FUTURE GPX CYBER FORMULA songs for winners II
GA 023	FUTURE GPX CYBER FORMULA Tv's songs coll.
GA 024	FUTURE GPX CYBER FORMULA TV's BGM coll.
GA 025	CHOU KUSEMINARISOU ON STAGE
GA 027	ANIMATION COLL. 2
GA 028	SHURATO best coll.
GA 029	KIMAGURE ORANGE ROAD best coll.
GA 030	KIMAGURE ORANGE ROAD singles coll.
GA 031	RANMA 1/2 best coll.
GA 032	RANMA 1/2 music man
GA 033	YU YU HAKUSHO super covers
GA 034	MAGIC KNIGHT RAYEARTH original the best
GA 035	YOU'RE UNDER ARREST o.s.
GA 036	MACROSS 7 second fire
GA 038	FUSHIGI GAMES singles coll.

GA 039	CITY HUNTER best coll.
GA 040	LEGEND OF DEMON SWORD best coll.
GA 041	PATLABOR best coll.
GA 042	CITY HUNTER special - The secret service
GA 043	KIMAGURE ORANGE ROAD original
GA 044	THE GHOST IN THE SHELL
GA 045	MAGIC KNIGHT RAYEARTH songbook 2
GA 046	SAINT SEYA new best coll.
GA 047	LEGEND OF GALACTIC HEROES best coll.
GA 049	VAMPIRE PRINCESS MIYU best coll.
GA 050	DORAEMON o.s.
GA 051	MARUKO'S DAILY best coll.
GA 052	JOE HISAISHI best coll.
GA 053	TV ANIMATION COLL. 1
GA 054	TV ANIMATION COLL. 2
GA 055	DRAGON BALL Z # 18
GA 056	SAINT SEYA song coll. 1996 by Make-up
GA 057	GUNDAM W operation 3
GA 058	BUBBLEGUM CRISIS the best coll.
GA 059	SLAM DUNK best coll.
GA 060	FUSHIGI YUUGI counterattack of Blue Dragon - special
GA 061	SAILORMOON best song coll. - pretty cast
GA 062	GUNDAM W operation 1
GA 063	GUNDAM W operation 2
GA 064	NEON GENESIS EVANGELION # 1
GA 065	NEON GENESIS AVENGELION # 2
GA 066	TENCHI MUYO in love - emotion picture soundtrack
GA 067	MACROSS 7 best TV coll.
GA 068	ANIMATION COLL. # 3
GA 069	3X3 EYES ova soundtrack album II
GA 070	GUNDAM W operation 4
GA 071	NEON GENESIS EVANGELION # 3
GA 072	ANIMATION BEST COLL. # 2
GA 073	ANIMATION BEST COLL. # 3
GA 074	TV ANIMATION COLL. # 3
GA 075	RURONIKENSHI o.s.
GA 076	RURONIKENSHI songs
GA 077	ZENKI song coll. 1
GA 078	ZENKI song coll. 2
GA 079	FUTURE GPX CYBER FORMULA saga vol. 1
GA 080	ROMANCE OF THREE KINGDOMS anime vol. 1
GA 081	ROMANCE OF THREE KINGDOMS anime vol. 2
GA 082	ANIMATION COLL. # 4
GA 083	TENCHI MUYO in love - tour ë96
GA 084	X original soundtrack
GA 085	The polling rank of 1996 japan animatioon theme songs
GA 086	SLAYERS NEXT sound bible I
GA 087	SLAYERS NEXT sound bible II
GA 088	FATAL FURY 3 road to the final victory

GA 089	SAILORMOON best song coll.
GA 090	GUNDAM 08MS
GA 091	SAILORMOON christmas for you
GA 092	FUTURE GPX CYBER FORMULA o.s. vol. 2
GA 093-94	VAMPIRE HUNTER darkstalkers revenge (2 cd)
GA 095	TENCHI MUYO christmas album
GA 096	SAILORMOON merry christmas
GA 097	YU YU HAKUSHO symphonic coll. II
GA 098	RURONIKENSHI o.s. # 2
GA 099	ORANGE ROAD O.S.
GA 100	NADIA SECRET OF BLUE WATER - BEST

GAME 035	FATAL FURY O.S.
GAME 088	FATAL FURY 3
GAME 093/094	VAMPIRE HUNTER (2 CD)
GAME 106	VIRTUA FIGHTER
GAME 117	SUPER STREET FIGHTER II

GGG 001	MACROSS 7 LIVE FIRE!! - FIRE BOMBER
GGG 002	MACROSS 7 ACOUSTIC FIRE: FIRE BOMBER
GGG 003	GHOST IN THE SHELL - REAL IMAGE COLL.
GGG 004	DRAGON BALL GT
GGG 005	ANIME THEME SONGS COLL.
GGG 006/8	LEGEND OF GALACTIC HEROES (3 CD)
GGG 009/10	DRAGON BALL Z - NEVER ENDING (2 CD)
GGG 011	ESCAFLOWNE: OVER THE SKY
GGG 012	EVANGELION - ADDITION
GGG 013	ORAGE ROAD - MADOKA'S PIANO FILES
GGG 014	RAYEARTH - BEST SONG BOOK
GGG 015	YOU'RE UNDER ARREST OST # 1
GGG 016	NADESHICO
GGG 017	EL HAZARD # 1
GGG 018	EL HAZARD # 2
GGG 019	ESCAFLOWNE OST # 2
GGG 020	ESCAFLOWNE OST # 3
GGG 022	ANIMATION BEST COLL. 1997 # 1
GGG 028	EVANGELION - DEATH
GGG 030	ANIMATION BEST COLL. 1997 # 2
GGG 031	SLAYERS '97 # 3
GGG 032	TENCHI MUYO - NEW NO NEED
GGG 033	TENCHI MUYO - MANATSU NO EVE
GGG 034	RURONI KENSHIN # 1
GGG 035	RURONI KENSHIN # 2
GGG 036	PRINCESS MONONOKE

FOTOCOPIA PURE QUESTA PAGINA SE TI SERVE PIU' SPAZIO

Per ordinare il materiale dovete ritagliare il coupon e spedirlo a : ***ROCK'N'COMICS - v.le C.Battisti, 80 - 27100 Pavia.***
Per ordini inferiori alle 20.000 lire *(spese postali escluse)* il pagamento va effettuato a mezzo di vaglia postale anticipato da inviare allíindirizzo scritto sopra.
Per ordini superiori, il materiale saraí spedito in contrassegno.

NOME.....COGNOME.....
INDIRIZZO.....TEL.....
CITTÀ.....CAP.....PROV.(.....)

QUANTITÀ	T I T O L O	PREZZO UNIT.	PREZZO TOT.

SEGNA I TITOLI DI RISERVA

TOTALE	
TOTALE SPESE	6.500
TOTALE COMPLESSIVO	

PASF

COMPAGNE DI SCUOLA *(VM 18)*	LIRE	39.900	
CORAZZATA SPAZIALE YAMATO	LIRE	39.900	
COSMO POLICE JUSTY	LIRE	34.900	
CRUSHER JOE	LIRE	24.900	
CUNEO DELL'AMORE # 1,2 *(VM 18)*	LIRE	34.900	CAD.
CUTEY HONEY # 1,2	LIRE	39.900	CAD.
CYGUARD	LIRE	34.900	
DARK SIDE BLUES	LIRE	39.900	
DEVILMAN # 1,2	LIRE	39.900	CAD.
DOMINION TANK POLICE # 1,2,3,4,5	LIRE	32.000	CAD.
DR. SLUMP E ARALE THE MOVIE	LIRE	39.900	
DRAGON BALL # 1,2,3	LIRE	39.900	CAD.
DRAGON BALL Z # 1,2	LIRE	39.900	CAD.
DRAGONAR # 1,2,3	LIRE	32.000	
DUE COME NOI # 1,2,3	LIRE	34.900	CAD.
FATAL FURY - THE MOTION PICTURE	LIRE	39.900	
FATAL FURY I, II	LIRE	39.900	CAD.
GALAXY EXPRESS 999	LIRE	39.900	
GALL FORCE # 1	LIRE	39.900	
GALL FORCE # 2,3	LIRE	34.900	CAD.
GHOST IN THE SHELL	LIRE	32.000	
GIANT ROBOT # 1,2,3	LIRE	24.900	
GIGOLÒ	LIRE	39.900	
GOD BLESS DANCOUGAR	LIRE	39.900	
GODMARS	LIRE	39.900	
GODZILLA CONTRO KING GHIDORA	LIRE	32.000	
GODZILLA CONTRO MEGALON	LIRE	24.900	
GODZILLA CONTRO MOTHRA	LIRE	32.000	
GODZILLA VS BIOLLANTE	LIRE	32.000	
GODZILLA CONTRO I GIGANTI	LIRE	19.900	
GODZILLA: DOGORA, IL MOSTRO DELLA PALUDE	LIRE	19.900	
GODZILLA:GLI EREDI DI KING KONG	LIRE	19.900	
GODZILLA - IL RITORNO DI GODZILLA	LIRE	32.000	
GOKU MIDNIGHT EYE # 1,2	LIRE	32.000	CAD.
GOLDEN BOY # 1	LIRE	39.900	
GOSHOGUN ETRANGER	LIRE	39.900	
GUYVER # 1,2	LIRE	34.000	
HAKKENDEN # 1	LIRE	39.900	
HANAPPE BAZOOKA	LIRE	39.900	
HIGH SCHOOL INVASION # 1,2,3 *(VM 18)*	LIRE	39.900	
HUMMINGBIRD # 1,2	LIRE	34.900	
IRIA # 1,2,3	LIRE	34.900	
KAMASUTRA *(VM 16)*	LIRE	39.900	
KEN IL GUERRIERO - IL FILM	LIRE	39.900	
KOJIRO ! # 1	LIRE	39.900	
KYASHAN # 1/7	LIRE	29.900	CAD.
KYASHAN IL MITO # 1,2	LIRE	34.900	CAD.
LA BLUE GIRL # 1/6	LIRE	39.900	CAD.
LADIUS	LIRE	39.900	

LADY OSCAR *(FILM)*	LIRE	19.900
LAMÙ FILM # 1/6	LIRE	39.900 CAD.
LAMÙ SERIE TV # 1/10	LIRE	29.900 CAD.
LAMÙ SERIE TV # 11,12,13	LIRE	32.000
LEGGENDA DI ARSLAN # 1,2,3	LIRE	29.900 CAD.
MACROSS THE MOVIE	LIRE	39.900
MACROSS II # 1,2,3	LIRE	34.900 CAD.
MACROSS PLUS # 1,2	LIRE	32.000
MAD BULL # 1	LIRE	32.000
MEGALOPOLIS # 1,2,3,4	LIRE	29.900 CAD.
LA METEREOLOGA *(VM 18)*	LIRE	39.900
NINJA SCROLL	LIRE	39.900
OH, MIA DEA # 1,2,3	LIRE	39.900 CAD.
OLTRE LE FIAMME - RUMIC WORLD	LIRE	32.000
ORANGE ROAD # 1/7	LIRE	32.000 CAD.
PATLABOR - IL GIORNO PIÙ LUNGO	LIRE	39.900
PATLABOR THE MOVIE	LIRE	39.900
PATLABOR 1998	LIRE	39.900
PLASTIC LITTLE	LIRE	34.900
PROJECT A-KO # 1	LIRE	34.000
RANMA 1/2 THE MOVIE # 1,2	LIRE	39.900 CAD.
RANMA NEW # 1,2,3,4,5	LIRE	32.000 CAD.
RECORD OF LODOSS WAR # 1/6	LIRE	34.900 CAD.
RG VEDA	LIRE	32.000
ROCKY JOE - L'ULTIMO ROUND	LIRE	39.900
SHUTENDOJI # 1,2	LIRE	39.900 CAD.
SLOW STEP # 1/5	LIRE	19.900 CAD.
STREET FIGHTER II MOVIE	LIRE	32.000
STREET FIGHTER II V # 1/14	LIRE	24.900 CAD.
THE HARD	LIRE	34.900
UCCELLO DI FUOCO 2772	LIRE	39.900
UJIN BRAND *(VM 18)*	LIRE	39.900
UNA TOMBA PER LE LUCCIOLE	LIRE	39.900
UROTSUKIDOJI I # 1,2,3 *(VM 18)*	LIRE	29.900 CAD.
UROTSUKIDOJI II # 1,2 *(VM 18)*	LIRE	29.900 CAD.
UROTSUKIDOJI III # 1,2,3,4 *(VM 18)*	LIRE	39.900 CAD.
USHIO E TORA # 1/5	LIRE	34.900 CAD.
USHIO E TORA CD THEATRE	LIRE	24.900
VAMPIRE HUNTER D	LIRE	39.900
VENTO DELL'AMNESIA *(IL)*	LIRE	32.000
VENUS WARS	LIRE	39.900
VIDEO GIRL AI # 1,2,3	LIRE	39.900 CAD.
WICKED CITY - LA CITTÀ DELLE BESTIE	LIRE	32.000
YAMATO - IL NUOVO VIAGGIO	LIRE	39.900
YAMATO - L'ULTIMA BATTAGLIA	LIRE	39.900
YAMATO - PER SEMPRE	LIRE	39.900
YOKO CACCIATRICE DI DEMONI	LIRE	39.900
YOMA - LA STIRPE DELLE TENEBRE	LIRE	39.900
YUYU HAKUSHO	LIRE	39.900

ARRETRATI ROCK'N'COMICS

COMICMANIA # 1	LIRE	1.800
COMICMANIA # 2/8, 10	LIRE	2.000 CAD.
LODOSS MAGAZINE # 5	LIRE	3.900
LODOSS MAGAZINE # 6 *(RANMA)*	LIRE	5.000
LODOSS MAGAZINE # 7 *(DRAGON BALL Z)*	LIRE	5.000
LODOSS MAGAZINE # 8 *(BASTARD!)*	LIRE	5.000
LODOSS # 8 1/2 *(FUMETTO "SOGNO GOTICO")*	LIRE	4.000
LODOSS MAGAZINE # 9 *(LYRE)*	LIRE	3.200
LODOSS MAGAZINE # 0 *(STREET FIGHTER II V)*	LIRE	4.000
LODOSS MAGAZINE NEW # 1 *(EVANGELION)*	LIRE	3.500
LODOSS MAGAZINE NEW # 2 *(KEN IL GUERRIERO)*	LIRE	5.000
LODOSS MAGAZINE NEW # 3 *(RANMA)*	LIRE	5.000
LODOSS MAGAZINE NEW # 4 *(RUMIK WORLD)*	LIRE	5.000
LODOSS MAGAZINE NEW # 5 *(PROJECT A-KO)*	LIRE	5.000
ACE # 00 *(HOLLY E BENJI/DRAGON BALL Z)*	LIRE	4.000
ACE # 01 *(GUYVER)*	LIRE	4.000
ACE # 02 *(CAVALIERI DELLO ZODIACO)*	LIRE	5.000
ACE # 03 *(DR. SLUMP E ARALE)*	LIRE	4.000
ACE # 04 *(USHIO E TORA)*	LIRE	5.000
ACE # 05 *(R.TAKAHASHI)*	LIRE	4.000
ACE # 06 *(DRAGON QUEST)*	LIRE	5.000
ACE # 07 *(SAILORMOON)*	LIRE	5.000
ACE # 08 *(CITY HUNTER)*	LIRE	5.000
ACE # 09 *(DRAGON BALL GT)*	LIRE	5.000
ACE SPECIAL # 1 *(CLASSIFICA MANGA)*	LIRE	6.000
LODOSS PLUS # 1 *(ATSUKO NAKAJIMA)*	LIRE	4.000
LODOSS PLUS # 2 *(MACROSS PLUS)*	LIRE	4.000
LODOSS COMICS # 1 *(QUAKE)*	LIRE	4.000
SPECIALE JOJO	LIRE	3.900
SPECIALE DRAGON BALL P/P/F	LIRE	4.000
AKIRA TORIYAMA WORLD	LIRE	4.000
ANIMATE # 00 - SPECIALE ORANGE ROAD	LIRE	4.000
SPECIALE UTATANE *(VM 18)*	LIRE	3.900
RECORD OF LODOSS WAR # 2	LIRE	2.500
F.A. - FENOMENO ANIME	LIRE	26.000
F.A. - FENOMENO ANIME # 2	LIRE	26.000
WORELANDS # 1	LIRE	3.200
WORELANDS # 1 LIMITED	LIRE	10.000

ARRETRATI AKROMEDIA

SPECIALE RANMA 1/2	LIRE	5.000
SCHEGGE # 1 *(HAYAO MIYAZAKI)*	LIRE	2.500
SCHEGGE # 2 *(GO NAGAI)*	LIRE	2.500
SCHEGGE # 3 *(TAKAO SAITO)*	LIRE	3.000
SCHEGGE # 4 *(NANTOKANARUDESHO)*	LIRE	3.000

SCHEGGE # 5 *(R.TAKAHASHI)*	LIRE	3.000
SCHEGGE # 6 *(MAISON IKKOKU)*	LIRE	3.000
LIBRO OSAMU TEZUKA	LIRE	20.000

T-SHIRT *(TAGLIE DI OGNI TIPO)*

KEN IL GUERRIERO	LIRE	30.000
RAUL	LIRE	30.000
DRAGON BALL Z	LIRE	30.000
DRAGON BALL GT	LIRE	30.000
RANMA 1/2	LIRE	30.000
LAMÙ	LIRE	30.000
DR. SLUMP E ARALE	LIRE	30.000
AKIRA	LIRE	30.000
GUNDAM	LIRE	30.000
SAILORMOON	LIRE	30.000
GOLDRAKE	LIRE	30.000
MAZINGA	LIRE	30.000
CAVALIERI DELLO ZODIACO	LIRE	30.000
LUPIN III	LIRE	30.000
T-SHIRT MANGA EROTICI	LIRE	40.000

MODELLINI IN VINILE

ELFS 001	T-1.000	1/8	LIRE	31.000
ELFS 002	PREDATOR	1/6	LIRE	41.000
ELFS 003	CYBORG 18	1/8	LIRE	25.000
ELFS 004	GUILE	1/8	LIRE	29.000
ELFS 005	RYU	1/8	LIRE	27.000
ELFS 006	SON GOKU	1/8	LIRE	29.000
ELFS 008	CITY HUNTER, RYO	1/8	LIRE	29.000
ELFS 009	CHUN LI	1/8	LIRE	69.000
ELFS 010	TRUNKS	1/8	LIRE	29.000
ELFS 011	ANICE FARM	1/8	LIRE	27.000
ELFS 012	MAZINGER	1/100	LIRE	31.000
ELFS 013	RX-78 NT-1 ALEX	1/75	LIRE	81.000
ELFS 014	PANZER WORLD GALIENT *no scale*		LIRE	73.000
ELFS 015	MADOKA *(tenuta scolastica)*	1/6	LIRE	31.000
ELFS 016	CYBER NINJA	1/6	LIRE	41.000
ELFS 018	BEACH QUEEN	1/5	LIRE	35.000
ELFS 019	BROKEN SD *no scale*		LIRE	15.000
ELFS 020	HELDIVER SD *no scale*		LIRE	17.000
ELFS 021	VALKIRYE	1/72	LIRE	41.000
ELFS 022	INGRAM SD *no scale*		LIRE	17.000
ELFS 024	GREAT MAZINGER	1/100	LIRE	49.000
ELFS 025	SD Chun-li 1, Zangief, Chun li 2		LIRE	15.000
ELFS 026	SD Guile, Dalsim, M-Bison		LIRE	15.000

ELFS 027	SD Ryu, Honda, Sagat		LIRE	15.000
ELFS 028	SD Vega, Balrog, Ken		LIRE	15.000
ELFS 029	GUYVER I	1/6	LIRE	37.000
ELFS 030	ALIEN QUEEN	1/12	LIRE	146.000
ELFS 031	BRIAREOS	1/6	LIRE	53.000
ELFS 032	MADOKA *(minigonna)*	1/8	LIRE	29.000
ELFS 033	GRIFFON LABOR	1/35	LIRE	61.000
ELFS 036	PANZER WORLD LANCER	no scale	LIRE	101.000
ELFS 038	MADOKA (spiaggia)	1/5	LIRE	35.000
ELFS 039	SRX-70 SATURN LABOR	1/35	LIRE	37.000
ELFS 040	ZUGOCK-E	1/75	LIRE	73.000
ELFS 041	SD Tong ki team		LIRE	17.000
ELFS 042	BELLDANDY	1/6	LIRE	53.000
ELFS 043	GUYVER I	1/12	LIRE	25.000
ELFS 044	ZOALORD	1/12	LIRE	25.000
ELFS 045	S.S.I.Z.Z.	1/6	LIRE	45.000
ELFS 046	CATWOMAN	1/6	LIRE	41.000
ELFS 047	JOW	1/6	LIRE	33.000
ELFS 048	HAN SOLO	1/6	LIRE	33.000
ELFS 049	NEW PATLABOR	1/35	LIRE	61.000
ELFS 050	ROBOCOP 3	1/6	LIRE	114.000
ELFS 051	STORMTROOPER	1/6	LIRE	49.000
ELFS 052	GUYOT GUYVER	1/12	LIRE	31.000
ELFS 054	ZERO SD		LIRE	17.000
ELFS 055	INGRAM II SD		LIRE	17.000
ELFS 056	GUYVER 2	1/12	LIRE	25.000
ELFS 057	GUYVER 3	1/12	LIRE	25.000
ELFS 059	APTOM 5	1/12	LIRE	29.000
ELFS 060	RAMOTITH	1/12	LIRE	27.000
ELFS 061	GASTER	1/12	LIRE	29.000
ELFS 062	DERZERB	1/12	LIRE	29.000
ELFS 065	GRIFFON SD		LIRE	17.000
ELFS 066	GUYVER I	1/12	LIRE	25.000
ELFS 068	LIQUEUR	1/5	LIRE	49.000
ELFS 069	LED MIRAGE	1/100	LIRE	69.000
ELFS 070	GUYVER I *(mega smasher)*	1/6	LIRE	41.000
ELFS 071	GUYVER 3	1/6	LIRE	41.000
ELFS 072	BELLDANDY SD		LIRE	21.000
ELFS 073	INGRAM III SD		LIRE	17.000
ELFS 074	SUPER SONOBAN	1/8	LIRE	25.000
ELFS 075	TRUNKS *(boy)*	1/8	LIRE	21.000
ELFS 076	SUPER SONOCHUN	1/8	LIRE	21.000
ELFS 077	PICOLRO	1/8	LIRE	33.000
ELFS 078	TRUNKS *(youth)*	1/8	LIRE	27.000
ELFS 079	SUPER SONOGONG	1/8	LIRE	33.000
ELFS 082	DEVILMAN	1/6	LIRE	61.000
ELFS 083	JUNCHOON ODK	1/100	LIRE	65.000
ELFS 084	IRIA *(movie)*	1/6	LIRE	69.000
ELFS 085	GON	1/6	LIRE	25.000

ELFS 086	RUNA	1/6	LIRE	35.000
ELFS 088	MADOKA 4	1/6	LIRE	33.000
ELFS 090	GUYVER 0	1/12	LIRE	25.000
ELFS 091	NEW Z-X TOLE	1/12	LIRE	45.000
ELFS 092	PRIS	1/6	LIRE	37.000
ELFS 093	COBRA	1/6	LIRE	57.000
ELFS 094	WOMAN GUYVER	1/6	LIRE	35.000
ELFS 095	ANICE FARM (baech)	1/5	LIRE	33.000
ELFS 096	DEVILMAN 2	1/6	LIRE	35.000
ELFS 097	NANG NANG	1/6	LIRE	29.000
ELFS 098	URD	1/8	LIRE	29.000
ELFS 099	PREDATOR 2 (masked)	1/6	LIRE	61.000
ELFS 100	ALIEN DOG BURSTER	1/1	LIRE	57.000
ELFS 101	ALIEN QUEEN CHEST BUSTER	1/1	LIRE	142.000
ELFS 102	VERONA	1/8	LIRE	33.000
ELFS 103	SUNDY	1/8	LIRE	33.000
ELFS 105	BALROG	1/8	LIRE	31.000
ELFS 106	PREDATOR 2	1/6	LIRE	61.000
ELFS 107	LANBA	1/6	LIRE	31.000
ELFS 108	THUNDER	1/6	LIRE	35.000
ELFS 109	DEE JAY	1/8	LIRE	35.000
ELFS 110	VEGITA	1/8	LIRE	23.000
ELFS 111	SUPER TRUNKS	1/8	LIRE	23.000
ELFS 112	GIANT ROBOT	1/100	LIRE	65.000
ELFS 114	T.HAWK	1/8	LIRE	35.000
ELFS 116	IRIA *(animation)*	1/6	LIRE	35.000
ELFS 118	SKULD	1/8	LIRE	29.000
ELFS 122	C-3 PO	1/6	LIRE	41.000
ELFS 123	R2-D2	1/6	LIRE	45.000
ELFS 124	BE DELL	1/8	LIRE	25.000
ELFS 129	SONOGONG	1/8	LIRE	25.000
ELFS 132	BIRDY	1/5	LIRE	35.000
ELFS 133	SONOGONG *(boy)*	1/6	LIRE	25.000
ELFS 134	KRIRING	1/8	LIRE	21.000
ELFS 135	LED MIRAGE FULL TYPE	1/100	LIRE	110.000
ELFS 136	APTOM 3	1/12	LIRE	31.000
ELFS 138	GUYVER *(movie)*	1/6	LIRE	49.000
ELFS 139	BOBA FETT	1/6	LIRE	53.000
ELFS 140	KEN	1/8	LIRE	31.000
ELFS 141	CUTEY HONEY	1/6	LIRE	35.000
ELFS 142	WOLVERINE	1/6	LIRE	49.000
ELFS 143	CYCLOPS	1/6	LIRE	49.000
ELFS145	SUPER SONOCHUN	1/8	LIRE	21.000
ELFS 146	SUPER TRUNKS *(boy)*	1/8	LIRE	21.000
ELFS 147	CYBORG 16	1/8	LIRE	35.000
ELFS 148	PRINCESS LEIA	1/6	LIRE	31.000
ELFS 150	CARNAGE	1/6	LIRE	69.000
ELFS 151	VENOM	1/6	LIRE	61.000
ELFS 153	MAIN BUW	1/8	LIRE	29.000

ELFS 154	GIN REI	1/8	LIRE	33.000
ELFS 157	SD Superman, Flash, Wonder Woman		LIRE	19.000
ELFS 158	SD Batman, Robin, Catwoman		LIRE	19.000
ELFS 159	SD Spiderman, Carnage, Wolverine		LIRE	19.000
ELFS 160	SD Ranma, Chang, Da Ryung		LIRE	19.000
ELFS 161	SD SUPER SONOGONG		LIRE	19.000
ELFS 162	SD SONOBAN		LIRE	19.000
ELFS 163	SD Trunks, Vegita		LIRE	19.000
ELFS 164	SD Cyborg 16,17,18		LIRE	19.000
ELFS 165	SD Picolro, Sel, Sonoban		LIRE	19.000
ELFS 166	SILEN 300mm		LIRE	65.000
ELFS 168	SUPER SAYAN GOTRUNKS	1/8	LIRE	21.000
ELFS 169	SONGOHAN 2	1/8	LIRE	23.000
ELFS 181	GUYVER *(movie)*		LIRE	53.000
ELFS 184	SAILORMARS	1/6	LIRE	45.000
ELFS 186	DEVILMAN 3	1/6	LIRE	97.000
ELFS 187	ARALE no scale		LIRE	25.000
ELFS 189	CAMMY	1/8	LIRE	29.000
ELFS 198	NADIA 2	1/6	LIRE	33.000
ELFS 220	WEDDING PEACH	1/6	LIRE	37.000
ELFS 226	ZOANOID (movie)	1/6	LIRE	65.000
ELFS 231	MAZINGA Z (alt. 50 cm)		LIRE	162.000
ELFS 235	EVANGELION EVA -01		LIRE	162.000
ELFS 236	FULL ARMOR TYPE IRIA (movie)		LIRE	162.000
ELFS 237	BELLDANDY ANGEL TYPE		LIRE	146.000
ELFS 238	ZEIRAM (movie)		LIRE	146.000
ELFS 239	YOU'RE UNDER ARREST	1/6	LIRE	59.000
ELFS 241	REI BEACH TYPE (Evangelion)		LIRE	38.000
ELFS 242	ASUKA IN SCHOOL UNIFORM		LIRE	59.000
ELFS 243	REI IN COMBAT UNIFORM		LIRE	55.000
ELFS 244	ASUKA BEACH TYPE		LIRE	42.000
ELFS S03	MSZ-006 GUNDAM	1/100	LIRE	25.000
ELFS S06	MSN-0010	1/144	LIRE	15.000
ELFS S07	GUNDAM MK II	1/100	LIRE	22.000
ELFS S08	DOVENWOLF	1/144	LIRE	22.000
ELFS S10	AMX-107 BAWOO	1/144	LIRE	15.000
ELFS S12	F90A GUNDAM	1/100	LIRE	22.000
ELFS S13	F90S GUNDAM	1/100	LIRE	22.000

GADGETS VARI

ZAINO DRAGON BALL Z	LIRE	35.000
ROSSETTO SAILORMOON	LIRE	13.000
SMALTO SAILORMOON	LIRE	13.000
PROFUMO SAILORMOON	LIRE	13.000
SET SPAZZOLA + PROFUMO SAILORMOON	LIRE	24.000
SET SMALTO + FONDO TINTA SAILORMOON	LIRE	24.000
SET ROSSETTO + SPECCHIO SAILORMOON	LIRE	24.000

CARD PRISMATICHE SAILORMOON	LIRE	1.000
CARD DRAGON BALL Z *(CELL GAME)*	LIRE	1.000
PENNE SAILORMOON *(5 TIPI)*	LIRE	8.000
SET PUPAZZI DRAGON BALL Z *(6 PERSONAGGI)*	LIRE	30.000
CAPS DRAGON BALL Z	LIRE	5.000
BUSTA 6 STICKERS RANMA	LIRE	350
BUSTA 6 STICKERS DRAGON BALL	LIRE	700
SET ALBUM + 50 BUSTE DRAGON BALL	LIRE	35.000
BUSTA 6 STICKERS MANGA VIDEO	LIRE	700
SET ALBUM + 50 BUSTE MANGA VIDEO	LIRE	35.000
AGENDINA SAILORMOON	LIRE	10.000
PORTAMONETE DRAGON BALL GT	LIRE	10.000

GIOCO DI CARTE KEN IL GUERRIERO

MAZZO BASE *(50 CARTE)*	LIRE	18.000
BUSTA SET BASE *(10 CARTE)*	LIRE	4.000
BUSTA RE DEL MONDO *(10 CARTE)*	LIRE	4.000
BUSTA LE TECNICHE *(5 CARTE)*	LIRE	2.500
BUSTA I DEMONI *(10 CARTE)*	LIRE	5.000

MANGA INTROVABILI

USHIO E TORA *(GRANATA PRESS)* # 1-13	LIRE	3.500 CAD.
MAISON IKKOKU *(GRANATA P.)* # 1-6, 8-12	LIRE	3.300 CAD.
BASTARD *(GRANATA P.)* # 3-21	LIRE	5.000 CAD.
HOROBI *(GRANATA P.)* # 4-11	LIRE	4.000 CAD.
ZERO # 4-17	LIRE	3.500 CAD.
ZERO # 22-27	LIRE	4.000 CAD.
ZERO # 28-39	LIRE	6.000 CAD.
OSUDO NO KEN (COMICS & DINT.) # 3	LIRE	3.500

COMPACT DISC

LIRE 40.000 CAD.

ATTENZIONE!!

Non sempre i cd segnati sono disponibili. Segnate almeno due titoli di riserva.

SM 001	PERFECT OF ANIMAGE
SM 002	THE SKY CASTLE: LAPUTA
SM 003	KIKI'S DELIVERY SERVICE
SM 004	DIAMOND COLLECTION OF ANIME
SM 005	MY NEIGHBOUR TOTORO
SM 010	URUSEIYATSURA JUKE BOX # 1
SM 011	URUSEIYASTURA JUKE BOX # 2
SM 013	VAMPIRE PRINCESS MIYU
SM 015	LEGEND OF GALACTIC HEROES themes coll.

Piccoli Problemi di Cuore
Bob Sonic
Miki & Yuri
SUPER Guida tv

Piccoli Problemi di Cuore
Simone D'Andrea
Elisabetta Spinelli
I doppiatori
SUPER Guida tv

MIKI E' TORMENTATA, PERCHE' NON SA QUALE RISPOSTA DARE A GHINTA. LA RAGAZZA VUOLE BENE SIA A LUI CHE A YURI, E QUINDI L'ULTIMATUM CHE GHINTA LE HA DETTATO IL GIORNO PRIMA, LA METTE IN CONDIZIONI DI NON POTER SCEGLIERE L'UNO A DISCAPITO DELL'ALTRO. FINALMENTE MIKI HA PRESO UNA DECISIONE, ED E' PRONTA A SUBIRNE LE CONSEGUENZE.

UNA VOLTA SOLA CON GHINTA, MIKI CONFESSA CHE HA SCELTO DI LASCIARLO: IL RAGAZZO E' SCONVOLTO, COME PUO' ACCETTARE IL RIFIUTO DELLA RAGAZZA CHE LUI TANTO AMA? ANCOR PEGGIO E' SICURAMENTE LA MOTIVAZIONE CHE HA SPINTO MIKI AD ABBANDONARLO: L'AMORE DI ARIMI PER LUI. GHINTA CERCA INUTILMENTE DI DISSUADERE MIKI, CHE ADDOLORATA PER AVER PRONUNCIATO QUELL'ADDIO, SCAPPA. LA RAGAZZA, INFATTI, NON SA CHE IL RAPPORTO TRA GHINTA E ARIMI E' TUTTA UNA MONTATURA MAGISTRALMENTE DIRETTA DALLA RIVALE, NEL TENTATIVO DI RICONQUISTARE L'EX FIDANZATO YURI. ARIMI, NON AMA GHINTA, FINGE PER FAR INGELOSIRE YURI, EVIDENTEMENTE TROPPO INTERESSATO A MIKI! QUESTA E' FINALMENTE LA VERSIONE CHE GHINTA RIESCE A CONFESSARE DOPO INNUMEREVOLI TENTATIVI.

INVECE SI ARRABBIARSI PERCHE' INGANNATA, MIKI TIRA UN SOSPIRO DI SOLLIEVO: ERA CONVINTA DI AVER PERSO GHINTA PER SEMPRE, ANCHE COME AMICO, MA CON QUESTA NOTIZIA CAMBIA TUTTO!

MIKI E' RIMASTA MOLTO COLPITA DALLE PAROLE DI ARIMI; LA RAGAZZA LE HA DETTO CHE PER NESSUNO MOTIVO AL MONDO POTREBBE MAI SMETTERE DI AMARE YURI, E DI CERCARE DI RICOSTRUIRE IL LORO RAPPORTO. MIKI, PERO', HA UN PROBLEMA PIU' GRANDE ORA: MERI SI FA NEGARE AL TELEFONO, E A SCUOLA E' ASSENTE. PURTROPPO, IL PRESIDE E' VENUTO A CONOSCENZA DELLA STRETTA AMICIZIA CHE C'E' TRA MERI ED IL GIOVANE NIK NAMURA (UNO STUDENTE GIA' DIPLOMATO CHE COLLABORA CON LA SCUOLA). SEPPURE NON SI TRATTI DI UN VERO E PROPRIO FIDANZAMENTO, LA COMMISSIONE DEGLI INSEGNANTI NON VEDE DI BUON OCCHIO IL RAPPORTO TRA I DUE. PER QUESTO, DI SUA SPONTANEA VOLONTA', NIK DECIDE DI ABBANDONARE I CORSI SPERIMENTALI AI QUALI HA DATO VITA IN UN SOLO ANNO CON L'AIUTO DEL PRESIDE.

AL LICEO, NESSUNO HA DIMENTICATO L'ULTIMA TRASMISSIONE SPECIALE DI "ALEX LA SPIA". LE IMMAGINI DI MIKI E YURI A SPASSO DA SOLI, SORRIDENTI E AFFIATATI, HANNO SCATENATO UNA SERIE DI PETTEGOLEZZI CHE PASSANO DI CLASSE IN CLASSE SENZA POSA. TUTTI SONO ANSIOSI DI VEDERE LA REAZIONE DI GHINTA, ALTRI DI STUZZICARE I DUE "PICCIONCINI" PERCHE' CONFERMINO UNA VOLTA PER TUTTE IL LORO LEGAME D'AMORE. NELLA PAUSA DI RICREAZIONE, MIKI SI SENTE SPROFONDARE, QUANDO LE AMICHE DECIDONO DI USARE IL SUO PICCOLO COMPUTER PORTATILE, PER MISURARE L'INTESA CHE POTREBBE ESISTERE TRA LEI E YURI. IL RESPONSO E' COMPATIBILITA' AL 100% E NEPPURE MERI RIESCE A TRATTENERSI DAL COMMENTARE.

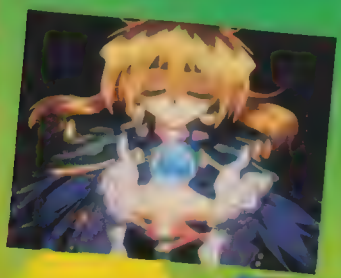
(continua...)

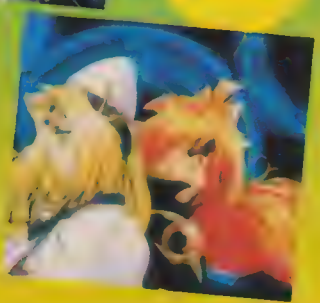
SLAYERS TRY (3° serie)

TORNANO A DISCHIUDERSI GLI INCANTESIMI

Di Alessandro Pozzi

Pronti per il ritorno di Slayers? Sospesa per 'problemi tecnici' torna in tv la prima serie delle avventure di Rina. Grande attesa per il finale, ma soprattutto molta curiosità sulla continuazione della saga. E' ufficiale: Mediaset si è asicurata la terza serie di Slayers e si prepara a trasmetterla nel nuovo anno, riproponendola in coda agli epsisodi delle prime due. "Una grande avventura quella di Rina", racconta Federico Danti, direttore del doppiaggio; "di gran lunga la migliore che abbia diretto negli ultimi tempi (Sailor Moon esclusa naturalmente!?!). Dopo cinque serie dedicate alle avventure di Bunny, ed una parentesi 'umana' con il telefilm 'Girovagando nel tempo' (sospeso dopo pochi giorni di programmazione), Federico Danti torna a dirigere una serie umoristica giapponese: "Molte battute risultavano poco comprensibili una volta tradotte; credo comunque che l'adattamento abbia fatto del suo meglio per rendere ricca di umorismo la vicenda fanta-comica della coraggiosa Rina". Adattato da Benedetta Brugia, neo sposa di Federico, la serie ha incontrato un tiepido ascolto, che è andato crescendo e consolidandosi raggiungendo un milione e duecentomila ascoltatori. Ora la Deneb Film di Milano è al lavoro sulla terza trance di episodi che si preannuncia una vera chicca per tutti gli appassionati. "Non ho ancora visionato il materiale", ci confessa Danti. "Credo che si andrà in doppiaggio a gennaio e che la serie possa essere pronta i primi di Marzo dell'anno prossimo." Non perdete i prossimi inserti: troverete un'esclusiva anteprima con succose curiosità!





News SUPER Guida tv

Dania Cericola e Nicola Bartolini Carrassi

Fivelandia quattordici

[illegible]

UN CLUB PER SAILOR MOON

Una grossa novità per tutti gli appassionati che hanno fatto di Bunny la loro nuova Marilyn (leggi: il loro nuovo mito). Nasce il Bunny Best Friends e si preannuncia come la più interessante iniziativa nata negli ultimi tempi attorno al personaggio creato da Naoko Takeuchi. "Abbiamo preparato una formula amici", spiega Ignazio Giardina, responsabile del progetto, "che permetterà a tutti coloro che ci scriveranno di ricevere una tessera esclusiva ed una serie di omaggi e agevolazioni creati ad hoc per il BBF." Per ricevere le informazioni e diventare amici dell'associazione basta inviare i propri dati con un francobollo a

BUNNY best friends

BUNNY BEST FRIENDS
Via Tito Livio 27
20137 Milano

Pa2

OBIETTIVO

[illegible]

[illegible]

[illegible]

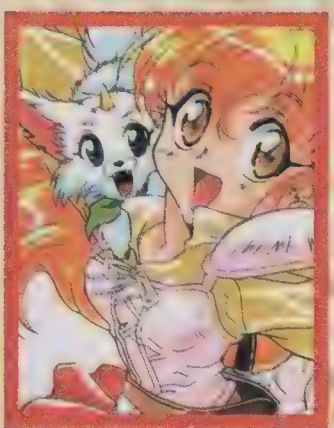
BERSERK

Arriva finalmente la serie TV che molti fans italiani aspettavano: Berserk. Manga culto pubblicato anche in Italia sulle pagine di Marvel Manga, diventa un'adrenalinica serie tv dai toni cupi. Una bella sorpresa per tutti, peccato solo che venga programmata all'1 e 15 del mattino!
Berserk © K.Miura-Hakusensha

PERSONAGGI

GATSU: Lo spadaccino Nero. E' il protagonista della serie. Personaggio molto cupo per i traumi subiti nell'infanzia è un eccezionale e coraggiosissimo guerriero. Maneggia con fierezza un'enorme spada e per questo è detto "Lo spadaccino nero".
GRIFIS: comandante della squadra dei falchi è un giovane dall'aspetto nobile e dall'acuta intelligenza. Nutre grande fiducia in Gatsu e ne fa il suo luogotenente.
CASCA: Innamorata di Grifis, è una dei membri di punta della squadra di Falchi. E' gelosa di Gatsu per la fiducia e le attenzioni che Grifis gli riserva, rischiando anche la vita per lui.

nomeido-Berserk lo S daccino ro



manipolo di eroi nel 21simo secolo. Sul satellite Heliolab IV capita un incidente imprevisto e nessuno sembra essere in grado di definire a distanza quale guaio sia capitato; nel frattempo dal satellite inizano ad essere trasmessi dei virus elettronici in grado di tramutare ogni meccanismo in un meccanismo bellico (non chiedetemi come sia possibile, però, perchè!). In tutta risposta solo una associazione, la Stand, sembra essere in grado di porre fine all'incubo Hardware grazie al suo capo **Reivin** ed all'arma *Variable Geo*. La lotta, però, è ancora lunga e sinora non vedono segni di rimonta dell'umanità... che il **Virus** sia effettivamente tanto potente da rivoltare le macchine ed i computer contro i loro stessi creatori? La risposta alle Tv nipponiche, e più esattamente sulle reti di TX alle 1,15 ma... non del dopo pranzo... del dopo spuntino di mezzanotte!

Veniamo, ora, all'ultimo candidato della lista, il meno conosciuto ma anche il più "fico"della sua categoria... il serial che mai e mai più approderà nel nostro paese e che noi possiamo gustarci ella sua versione a fumetti da più di un anno a questa parte... **Berserk**, che a partire da novembre, farà impazzire il Giappone e permetterà al personaggio di **Gatsu** di raggiungere le più alte ed acclamate vette del mercato diventando l'eroe nipponico più amato (lo speriamo tutti qui in redazione come, credo, lo speriate vivamente anche voi che di Berserk siete di certo tutti accaniti lettori -dite di sì se non faccio un macello!-). Berserk approda in tv e lo fa alla grande con una serie che, curata dalla vap Video e diretta da ***Naoto Takahashi***, si prospetta di soli 26 truculenti episodi e che sembra non sarà l'esatta trasposizione della versione cartacea ma sarà incentrata soprattutto sul periodo dell'infanzia del giovane **Gatsu**, periodo che lo vede nasce da una madre morta, essere cresciuto come un bimbo adottato da un mercenario di nome **Gambino**, violentato e venduto per poche monete d'oro ad un mercenario moolto truculento per una intera notte (Ahia!) ed infine piuttosto cresciuto a comporre il team della *Squadra dei Falchi* capeggiata dal prode conquistatore di nome **Grifis**. Berserk narra una storia dura, terribile, massacrante, stupenda (l'accostamento regge?? Boh!) in cui un Guerriero Nero deve vedersela con il mondo intero, un mondo complicato ed allo stesso tempo semplice, in cui ci sono poche leggi e devono essere rispettate... una di queste è la legge della forza, che permette ai più forti di dominare sui più deboli.

Dove ci porterà la nuova stagione televisiva, ad osannare i realizzatori nipponici o a criticare il loro nuovo operato... beh, questo proprio non saprei dirvelo, bisogna solo aspettare e vedere quanto queste nuove serie tv piaceranno ai fans nipponici e, di conseguenza, non appena giungeranno in redazione le prime cassette doppiate dai nostri consulenti nonchè pen-friend di Osaka e Tokyo, anche quanto piaceranno soprattutto a noi. Comunque, abbiate fede, perchè di recente il Giappone, a partire dai tempi di Evangelion, sembra aver ricevuto un scossa molto positiva ed aver dimenticato il brutto periodo, quello proprio nero che le vendite e gli ascolti tv hanno registrato tra il 1990 ed il

VIRUS

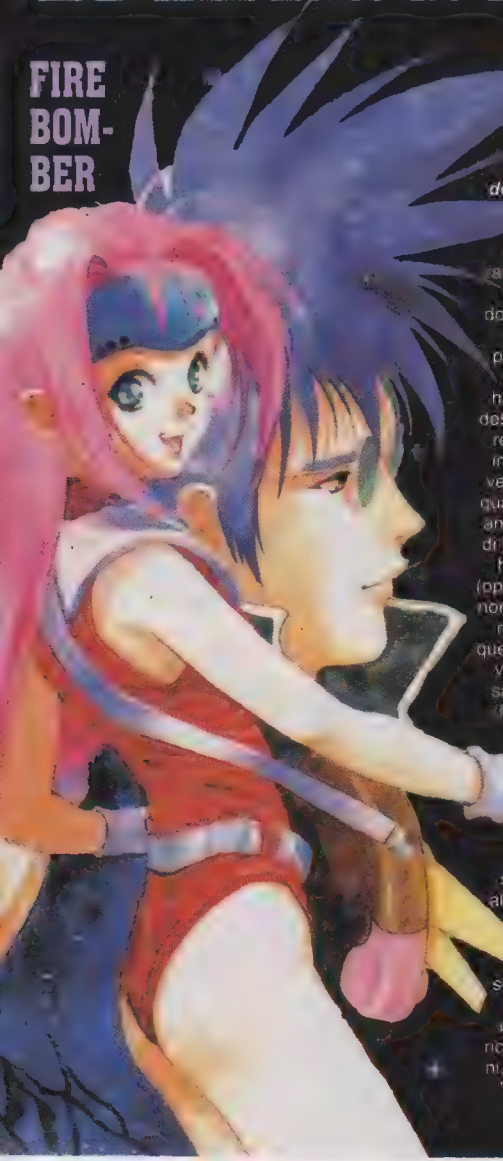
1995. Il periodo di empasse in cui il mercato delle produzioni animate made in jap sta per uscire ufficialmente dalla crisi e tutto questo grazie soprattutto al fenomeno Evangelion, che in questi due anni di vita ha portato una ventata di aria nuova, rinfrescato le alte stanze del potere dei cartoni animati e soprattutto rinvigorito i creativi ed i curatori dei nostri beneamati cartoni animati. Grazie ad Evangelion oggi possiamo gustarci opere, per così dire, alternative come Berserk, oppure come Jungle de Ikou, la cui protagonista più che una eroina proveniente dalle caverne pare una maggiorata americana, una Erotic Gall, nel più classico stile "c'ho solo due poppe così e le metto bene in mostra" (Boing Boing Boing... Ahhhhhh!!!).
Aspettando i primi verdetti vi lascio alle vostre meditazioni e d alle belle immagini presentate in questo articolo; del resto cosa c'è di più bello nella vita di potersi stendere sul proprio letto, leggersi la propria rivista preferita, guardare delle stupende immagini ed appisolarsi dopo una giornata pesante trascorsa sui banchi di un noioso liceo o dell'ancora più pesante università (a parte che io quando frequentavo l'università non aspettavo mai le pause dopo i corsi per leggere i miei manga... Ma non ditelo ai miei prof e soprattutto non seguite il mio esempio).

PS. Ultime notizie sono giunte in redazione, notizie non ancora ufficializzate da nessuna immagine pubblicata su alcun periodico e che quindi, a causa delle fonti non ufficiali da cui provengono si configurano come solo delle curiosità che non ho voluto inserire nel pezzo che avete appena letto. Prima di tutto ci dicono che la serie tv di **Cutie Honey Flash** stia andando veramente alla grande e che quindi la sua casa di produzione, la Dynamic Planning, ne sta pianificando una nuova serie che uscirà in coda alla serie Tv lanciata quest'anno in tv; una news ulteriore è quella dell'introduzione di un nuovo serial tv al posto del poco fortunato **Haunted Junction**, al cui character design c'era Atsuko Nakajima (Ranma 1/2, Taiho Shichauzo e molti altri)... il titolo è "**Don't Forsake Me, Daisy**!" ed è serializzato al medesimo orario a cui era serializzato Haunted Junction. La cura grafica spetta ad Atsuko Nakajima mentre la storia originale è tratta dal manga di Noriko Nagano. La potete vedere di notte su Tv Tokyo quindi affrettatevi... un biglietto aereo per L'Oriente ed il gioco è fatto.Ultima news in semianteprima ed ancora non ufficializzata è quella dell'uscita sempre più imminente di Outlaw Star, serial di cui si parla su Lodoss già da alcuni numeri. La serie sembra essere prodotta dalla Sunrise e trattare di guerrieri banditi dalla legge dello spazio... Staremo a vedere non appena avremo news tv più precise. per ora vi saluto e vi ringrazio di avermi sopportato sin qui.

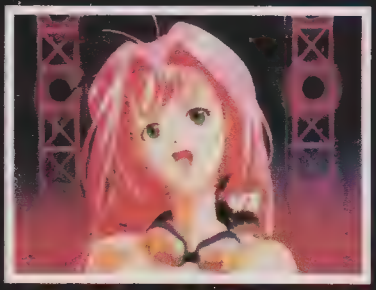
Tutte le immagini © autori e aventi diritto

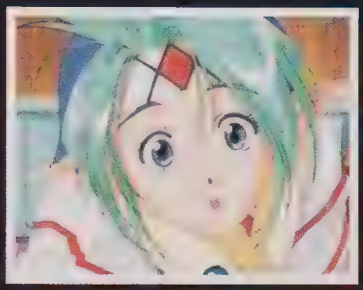
Ehrgeitz-Virus

MACROSS 15th ANNIVERSARY



Non c'è che dire! Macross continua a dirompere tra i fans delle animazioni spaziali e delle canzoni che salvano l'universo, così quasi in sincronia con il Giappone, dove quest'anno si festeggia il quindicesimo anniversario della grande saga della fortezza spaziale SDF-1, le edicole italiane hanno l'onore di vendere la grande serie di Macross ad episodi di due per videocassetta... Come? Non ne avete sentito parlare!!! Correte in Edicola perché ***Yamato Video*** ha fatto il colpaccio ed è approdata al grande circuito con **Robotech** (la versione americana della serie Macross)! Da quindici anni a questa parte in Giappone il mito di Macross si rinnova di tanto in tanto con questa o quella produzione. Delego l'operazione di sviscerramento di Macross e di tutte le serie a lei dedicate al secondo numero di ***Lodoss Plus***, in cui io stesso ho scritto gran parte degli articoli cercando di fare il punto sul discorso animato macrossiano, e vado a presentare invece quello che è l'argomento principe di queste pagine, il nuovo appuntamento con la protocultura, la musica spaziale e gli zentradi... Il titolo della nuova produzione made in Big West (Big West è l'agenzia che ha commissionato alla Tatsunoko la prima serie Macross il cui character design passò tra le abili mani del novellino Mikimoto ed il cui mecha venne realizzato da Shoji Kawamori) è **Macross 7 Dynamite**. **Dynamite** uscirà in quattro OAV ed inizierà ad essere serializzato a partire dal prossimo inverno. Tra il mese di gennaio ed il mese di luglio dovrebbero uscire tutti e quattro gli episodi previsti (ridicolo che festeggino i 15 anni di Macross un anno in ritardo!) e già su qualcosa i suoi curatori si sono sbottonati. Prima di tutto va detto che il curatore del character design sarà il rinomato Haruhiko Mikimoto, sempre mitico e legato alla sua più grande saga animata (opera prima per lui!) mentre al mecha design, secondo indiscrezioni, pare non ci sia invece Shoji Kawamori, che è impegnato su altre coste in questi mesi e con altre case editrici. Dopo gli eventi a cui hanno assistito i fans quest'anno, e cioè soprattutto il mega concerto di risonanza stellare che ha visto cantare insieme il gruppo dei *Fire Bomber* composto da Hiroko Kasahara e Akino Ni (**Macross 7** Serie ed OAV nonché il film), Yoko Kanno (**Macross Plus**) ed infine la bella Mari Iijima, cantante che ha fatto furore alcuni anni fa per il fatto di essere la prima Idol a prestare la propria voce ad un personaggio dei cartoni animati (ed in questo caso il personaggio in questione era Lynn Minmay, scusate se è poco!!), Eccoci giunti alla vera consacrazione di Macross al rango di mito animato. Ha spopolato in Giappone (l'idea di realizzare dei velivoli trasformabili rinnovò di botto l'animazione spaziale), in America ed anche in Italia... ha venduto milioni di modellini all'estero ed in madrepatria (io stesso mi ero comprato la Valkyria, a quei tempi caccia Variech, di Roy Fokker ed un modulo da battaglia Zentradi per fare la lotta)... insomma, Macross è Macross e non ce n'è per nessun altro. **Dynamite** recupera il passato del mondo macrossiano portando a reincontrarsi sul piccolo schermo le cantanti del passato della saga in un maniera del tutto innovativa, grazie ai Fire Bomber che, ritrovatisi un anno dopo la conclusione della loro saga, decidono di ricominciare a cantare insieme risolverando, oltre alle loro grandi canzoni, anche le vecchie melodie del passato tra cui la stupenda e mitica "Do You Remember My Love", "Ai oboete Imasuka", la canzone con cui



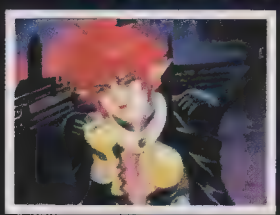


LYNN MINNMAY

Tutte le immagini sono © Big West e degli aventi diritto e sono pubblicate a puro scopo informativo.

Mary Minmay (jima riscosse un successo tale da renderla famosa in Cina ed in America quanto un brillantissima nova del firmamento manga e, non dimentichiamolo, grazie alla quale Hikaru Ichijo, pilota di Valkyrie protagonista di Macross, vince la sfida finale contro gli Zentradi ed il loro capo Bodolza Quello che sta per chiudersi è stato proprio l'anno di Macross, senza focalizzare la nostra attenzione solo sul grandissimo concerto svoltosi quest'estate in Giappone di cui ho appena parlato poche righe fa, non vanno dimenticati tutta una serie di prodotti importantissimi che usciti nel corso dell'anno, hanno permesso di rinverdire il fenomeno macrossiano. Primi tra tutti i videogames di **Macross, Digital Mission** e la conversione per Saturn dello sparatutto **Ai Oboete Imasuka** che riprende il film rianimando alcune scene ed aggiungendo anche molte sequenze in computer grafica di grandissima qualità, quindi l'uscita del nuovo Box contenente tutti gli episodi rimasterizzati della prima mitica serie (venduto ad un prezzo stratosferico), nonchè una breve trasmissione radiofonica che, per tutto il corso di una settimana, ha intervistato i curatori della serie e i responsabili della Big West (è stato proprio in questa occasione che dalle parole del direttore della Big West, il mondo ha saputo della prossima uscita degli OAV **Macross 7 Dynamite**). Tutto questo ha garantito il rinnovarsi del mito e la riscoperta del passato... un passato che l'animazione nipponica, sempre attenta e scrupolosa nello studiare nuove strade per far soldi, comunque pare proprio non aver dimenticato (anche se purtuttavia irriducibilmente il Giappone se ne sovviene solo quando il passato può tornare a far guadagnare soldi nuovamente nel presente... Bah!)

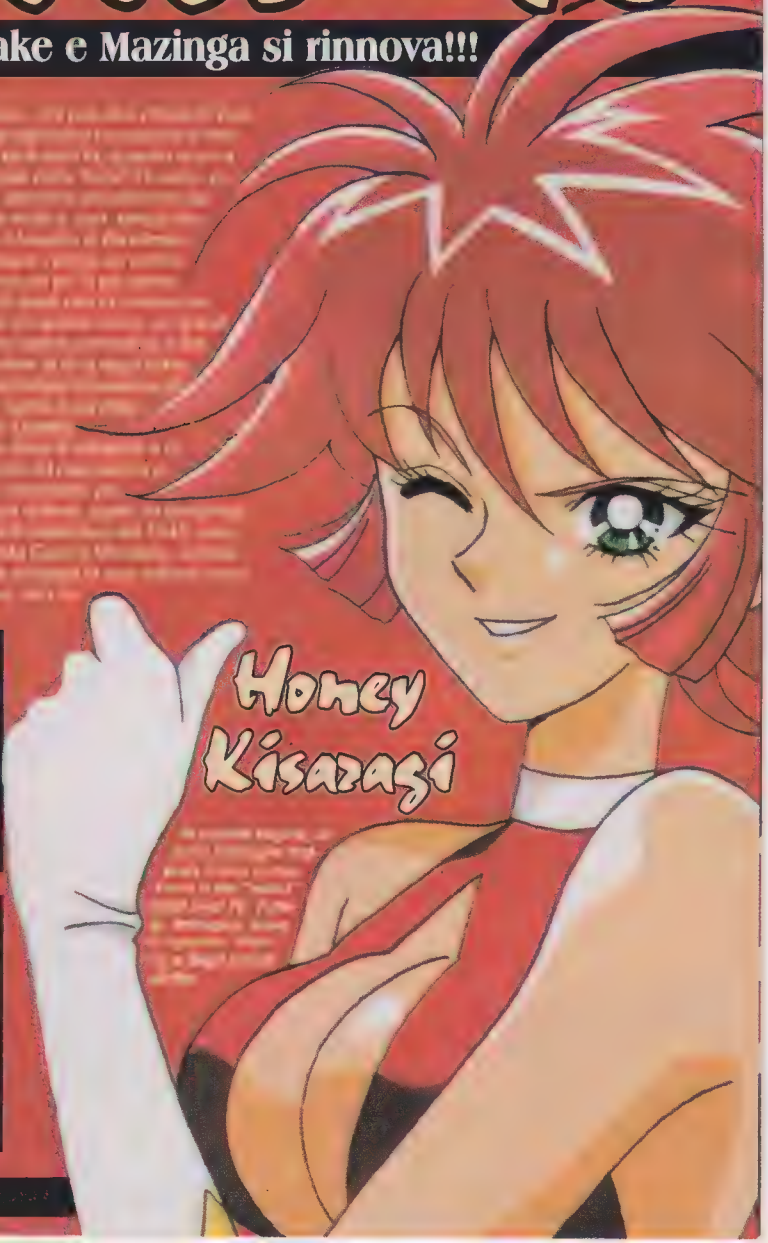
CRONOLOGIA: Concluso questa breve preview con una rapida occhiata alle più famose produzioni macrossiane: nel 1982 venne trasmessa la prima serie tv di Macross (a cavallo tra il 1982 ed il 1983), più tardi vennero il film animato Ai Oboete Imasuka (1983), Macross II Lovers Again, saga in sei oav giunta in Italia per Yamato Video (1992), Macross Flashback 2012, un particolare OAV in cui si studiava il futuro dei personaggi della prima serie tv (1987), Macross PLUS, ennesima saga in quattro oav di cui abbiamo parlato in Lodoss 3, Macross 7 TV, la serie successiva alla quale è uscito Dynamite, ed i due OAV usciti nel 1995 intitolati Macross 7 Encore, che approfondivano i rapporti tra i personaggi della serie 7.



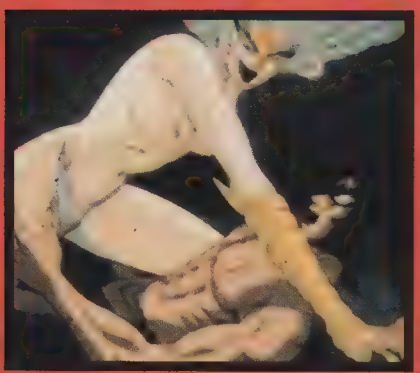
GO NAGAI - Un autore davvero mitico

Mitico GO

Il papà di Goldrake e Mazinga si rinnova!!!



GO NAGAI - Un autore davvero mitico



sviluppo vero e proprio del mondo del fumetto nipponico. A vent'anni venne reclutato dal famoso ***Shotaro Ishinomori*** (mangaka della vecchia generazione) e grazie ai suoi consigli ed ai molti fumetti che realizzò per questi il nostro divenne brevi tempore un autore pronto per essere strizzato e consumato dal mercato. Dopo due anni di apprendistato, mentre in Giappone spopolava a quel tempo il manga dei **Cyborg 009**, **Go Nagai** si mise in proprio iniziando a disegnare fumetti comici e satirici per case editrici di media grandezza. Tra i suoi primi fumetti ufficiali risalenti al 1967 troviamo **Meakashi Porikichi**, **Gochan no Fantaiji World-ban**. Dopo quasi una ventina di storie brevi pubblicate su qualcosa come dodici testate diverse di manga, **Kiyoshi Nagai** (questo è il suo vero nome) approdò finalmente ad una serie regolare il cui nome suonava pressapoco così: **Kinta, The Young Pack Boy**. Questa storia parlava in maniera comica e simpatica della noiosa vita di uno stalliere di una carovana di carri a spasso per il Giappone feudale, niente di particolare quindi, che però fece sì che il suo autore venise notato e preso di mira dai fans... era l'inizio dei tempi d'oro, degli anni sessanta e degli anni settanta dei grandi

La rivoluzione nagaiana che il nostro avviò sin a partire dai primi anni sessanta consistè, innanzitutto, nel cercare di introdurre nelle serie per ragazzi un po' di crudo realismo in più, un po' di violenza. Mentre movimenti simili in altre nazioni avrebbero potuto solo rendersi indipendenti e pubblicare i propri albi addirittura finendo il più delle volte col rischiare di perderci clamorosamente, in Giappone questo non accadde e la rivoluzione silenziosa all'interno del mangadom di **Go Nagai** (e dei molti altri autori che a lui si unirono, non dimentichiamolo!) potè trasformare lentamente il mercato e prepararlo al futuro... **Harenchi Gakuen** (Il Colleggio senza Pudore), la cui serializzazione iniziò nel settembre del 1968 sulle pagine di ***Shonen Jump*** della *Shueisha* (erano i primi anni di questa innovativa rivista... ah, bei tempi quelli!), fu tra le prime serie per ragazzi in cui apparivano scene un po' osè. In questa bella storia assistiamo a delle vicende piuttosto "alternative" in cui i baldi giovanotti del "liceo senza Pudore" finiscono per vedersi liberalizzare il sesso nella scuola a causa della pazzia del loro preside. Motore di tutta la vicenda è il ricovero in ospedale per una crisi nervosa del preside del liceo Harenchi; costui mettendo l'istituto nelle mani di tre docenti decisamente particolari, **Higegojira** (Godzilla peloso), **Parasoru** (Parasole) e **Marugoshi** (Cosce rotonde) non sa quale errore ha commesso. Insieme questi tre guerrieri dell'Ave maria mettono a ferro e fuoco il liceo picchiando gli alunni ed obbligando le ragazze ad andare in giro nude per le classi, organizzando gare a chi dorme di più durante le ore di scuola ed amenità simili. Non appena il comitato per l'istruzione nipponica viene avvisato dell'accaduto, però, ecco iniziare una vera e propria guerra, guerra che termina con uno spargimento di sangue incredibile e con atti di violenza indiscriminata veramente paradossali. In seguito allo scandalo che quel fumetto causò, nelle scuole gli insegnanti vietarono agli studenti di portare in classe ***Shonen Jump*** ed alle studentesse di indossare la minigonna, che proprio in quegli anni iniziava ad andare di moda alla grande tra le donne di ogni età anche in Giappone!

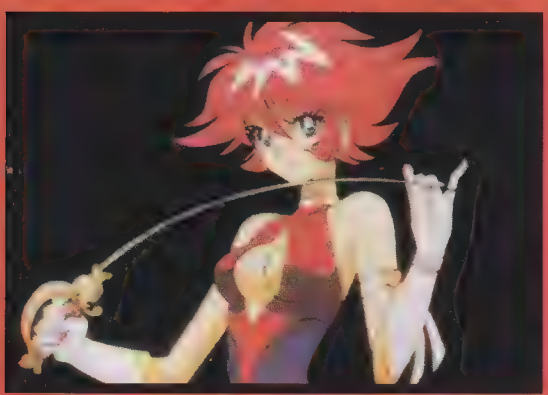
Il tempo passò, **Harenchi Gakuen** si concluse dopo una vita sfolgorante e **Go Nagai** decise, assieme ai suoi fratelli di fondare la **Dynamic Productions**. Era il 1970 ed il mercato nipponico del cartone animato sembrava aspettare oramai da qualche anno un nuovo mito, un eroe a cui aggrapparsi per ottenere non solo il gradimento del Giappone ma un ruolo decisivo nel discorso animato mondiale. Siamo negli anni settanta, **Harenchi Gakuen**, che toccò un momento di popolarità smisurata attornò al sessantotto (del resto in quegli anni chi proponeva, anche nei fumetti, una bella dose di libertinismo nelle scuole era visto come un Dio ed un profeta!!) si era da poco concluso ed ora **Nagai** mirava ad un nuovo obiettivo, raggiungere la popolarità non solo nel campo dei manga ma anche in quello del cartone animato serializzato in tv. Mentre sulle pagine dei periodici **Nagai** iniziò a serializzare il fumetto di **Atlas Ufo Robot** (ne disegnò però solo due episodi, il resto della serie venne curato da un suo collaboratore), la ***Toei animation***, una casa storica nel campo dei cartoni animati, si adoperò come mai prima di allora per ideare e portare sullo schermo un serial animato tratto da quest'ultimo fumetto nagaiano.

CUTEY HONEY Flash

EROI & DEMONI

In queste pagine, alcune illustrazioni e fotogrammi delle opere più famose in Giappone di Go Nagai: da sinistra a destra: Devilman, Shutendoji e Violence Jack (in questa illustrazione dei CB Kyara).

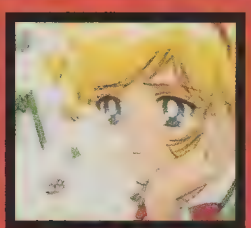
GO NAGAI - Un autore davvero mitico

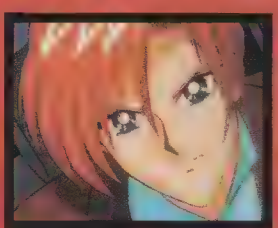


Gli anni settanta furono gli anni di *Goldrake, Goldorak, Atlas* come vi pare... ma fu l'eroe che permise al Giappone di valicare il mare e portare il grande nome dell'animazione nipponica nel mondo. Nel 1978, alcuni ricordano che in Francia, durante le prime settimane di trasmissione della serie TV Goldorak, le antenne francesi riscossero uno share del 100%, questo significa che tutte le televisioni francesi, all'ora della puntata giornaliera di **Goldrake**, erano sintonizzate sul canale che trasmetteva questo cartone (mio Dio, vorrei esserci stato!!!).
Lo Tsunami (Maremoto) nipponico si era abbattuto sull'Europa causando danni incalcolabili ed ora puntava dritto alle coste americane, le case di animazione del vecchio continente, che si stavano anch'esse preparando ai nuovi anni ottanta, vennero in poche settimane messe in secondo piano.
In quegli anni **Nagai** diede vita ai suoi più grandi robot ma a a quanto pare non fu per lui un vero e proprio peso, anzi... creare le storie di **Grendizer** e di **Mazinga**, l'altro suo mito robotico degli anni settanta, lo considerava più uno svago alla realizzazione di **Devilman**, che a tutti gli effetti fu il fumetto a cui il nostro tenne maggiormente e che ancora oggi è considerato uno dei migliori manga mai realizzati. Ed è proprio in questo che si cela il vero segreto del successo di **Duke Fleed** (Actarus) e di tutta la sua sarabanda di comprimari. **Actarus** (troppo mitico per essere chiamato Duke Fleed, mi scusino i puristi!) vive avventure semplici in un contesto molto semplice... ma che avventure!!! A cominciare dai nemici **Goldrake** si presenta come una storia assolutamente innovativa. I Veghiani hanno una loro filosofia come ce l'hanno i terrestri; i personaggi assumono, quindi, un insolito spessore che avvince l'ascoltatore intrappolandolo in una fitta rete di emozioni e di sensazioni in cui si finisce per parteggiare per gli uni o per gli altri. Nessuno può rimanere freddo ed insensibile davanti ad un episodio di **Goldrake** o di **Mazinga**... Tutto è così bianco o nero, ogni carattere è così stupendamente tratteggiato da affascinare anche il più indeciso ascolatore, non come i vecchi cartoni animati per bambini o, ancora peggio, gli ancor più vecchi cartoni a cui erano abituati (eravamo) i poveri ascoltatori europei (viene facile pensare che **Goldrake** abbia sbalordito se si pensa a come si guardava

Tra i più grandi robot a cui Nagai diede vita in quegli indimenticabili anni settanta vanno ricordati, oltre a **Goldrake** e **Mazinga Z**, anche **Combattler V**, **Danguard Ace** (character design di Shingo Araki, il character dei

na, vola tra lampi di blu, ta-da-na...).
Gli anni ottanta segnarono, oltre alla consacrazione dei robot come grandi protagonisti del futuro animato nipponico e mondiale, anche il cambio di filosofia di **Go Nagai**.





Honey-Love Fighter

Ryge

GO NAGAI - Un autore davvero mitico

JAPANLAND

SOLO MATERIALE ORIGINALE

MANGA - ANIME-COMIC
ART-BOOK - MAGAZINE - CD
LASER DISC - CD-ROM - DVD - VHS
Il Giappone non è mai stato cosí vicino !!!

c/o L'ALTRA MUSICA
Via L. Poloni, 32 - 37122 VERONA
Telefono e FAX: 045 / 80.00.008

DISPONIBILE CATALOGO

NOVITÀ VIDEO

EVANGELION	# 1,2	£ 39.900	CAD.
EL HAZARD	# 1	£ 39.900	
RANMA NEW	# 6,7	£ 32.000	CAD.
ORANGE ROAD	# 7,8	£ 32.000	CAD.
HAKKENDEN	# 1,2	£ 39.900	CAD.
KOJIRO	# 1,2	£ 39.900	CAD
GUYVER	# 3	£ 34.000	
X-THE MOVIE		£ 39.900	
RAYEARTH	# 1	£ 34.900	
HURRICANE POLYMAR: HOLY BLOOD		£ 34.900	
YOKO	# 1	£ 34.900	
ZEIRAM		£ 32.000	
LAMÙ SERIE TV	# 13, 14, 15	£ 32.000	CAD.
PATLABOR 2 - THE MOVIE		£ 39.000	
MAD BULL	# 2	£ 32.000	
DOMINION TANK POLICE	# 6	£ 32.000	

I PRECEDENTI VIDEO SONO ORDINABILI TRAMITE IL CATALOGO AL CENTRO DELLA RIVISTA.

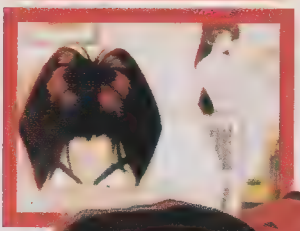
ATTENZIONE!!

ALCUNE VIDEOCASSETTE USCIRANNO AD OTTOBRE, MENTRE ALTRE A NOVEMBRE. IN CASO DI ORDINI DI TITOLI IN USCITA IN ENTRAMBI I MESI, VI INFORMIAMO CHE EFFETTUEREMO DUE SPEDIZIONI.

PASF

© GAINAX

GOLDEN BOY



Incredibile, comicissimo, fantasmagorico, assolutamente irresistibile... insomma. **Golden Boy** è tutto questo ma anche molto, molto altro ancora; è un cartone animato su cui potrebbero poggiare le basi della salvezza del mondo... da che cosa, comunque, non si sa... Allora... da dove cominciare? **Golden Boy** è al contempo argomento di immane vastità e di incredibile semplicità. Ne anticipammo l'uscita molto tempo fa sulle pagine del secondo numero di **Lodoss** versione edicola ed in quella sede ne auspicammo, per l'imediato futuro, un bel servizio con tanto di cast realizzativo e trama del primo episodio... ebbene, rimando tutti quanti voi al vecchio articolo per quanto riguarda i preliminari (li adoro ma oggi lo spazio proprio non li consente) e le notizie riguardanti il manga di questa serie animata (di cui di recente è uscito il nono volumetto di lusso, credo che questo non fosse compreso nel vecchio pezzo); e vengo subito a sproloquiare a favore del cast di questa prima videocassetta contenente due episodi (dei sei che completano la storia). Iniziamo dal membro più importante del team realizzativo, quello ti fa piacere oppure ti fa odiare un anime, il character designer, che in questo caso risponde al nome di ***Toshihiro Kawamoto***, è un animatore che ha avuto anche una breve ed infruttuosa carriera come mangaka (tra i suoi manga bisogna ricordare Kaizer, fumetto da un volume edito da Kodansha nel lontano 1994), ***Kawamoto*** fa parte di quella schiera di disegnatori di cartoni animati il cui compito è copiare il fumetto da cui è tratto l'anime che deve disegnare, un mercenario se così vogliamo simpaticamente definirlo; la sola cosa certa, infatti, del suo stile è che il nostro ha ripreso alla pari il bel design di ***Tatsuya Egawa*** impegnandosi al meglio per dare vita ad un anime completo, perfetto sotto ogni punto di vita, particolareggiato e molto, molto simile al manga. Proprio quest'ultimo autore, ***Tatsuya Egawa***, ha curato la supervisione dell'anime è mi viene da pensare che proprio il nostro si sia impegnato per fare un c... così al suo character designer frustandolo e malmenandolo se sbagliava qualche linea. La sceneggiatura del cartone è di ***Hiroyuki Kitakubo*** e di ***Yasuhito Kikuchi*** (ed è veramente ben fatta!!). A colpire, inoltre, per la loro bellezza, sono anche le musiche di ***Joyo Takayanagi***, autore che ha permesso al cd della serie di vendere un elevatissimo numero di copie. Per concludere la regia è supervisionata e curata dal "solito" **Hiroyuki Kitakubo** (un nome questo che non dovrebbe suonare nuovo ai fans di animazione nipponica... vediamo se riuscite a citare tre sue opere!... Io non vi aiuto!). Veniamo ora alla trama del primo episodio; in sostanza la storia inizia proprio mentre il nostro protagonista sfigatissimo, **Kintaro Oe**, si reca al suo primo giorno di lavoro per una ditta di informatica. Durante il tragitto ha un incidente, una stupenda Ferrari Testarossa gialla lo prende sotto senza pietà scagliandolo tra i rifiuti a lato della strada. Per fargli dimenticare il piccolo disastro, la bella proprietaria della bomba color canarino gli dona un milione di Yen e poi scompare al di là di una curva. Giunto sul luogo di lavoro, **Kintaro** scopre di dover fare solo le pulizie per quella ditta e che, oltretutto il suo capo è proprio la tipa della Ferrari. Fredda e crudele la nostra si burla del nuovo arrivato ed ha ragione, **Kintaro** è veramente incapace... A prima vista non sa nemmeno come fare a programmare in C-Assembler (notare le implicazioni della lettera C) ed è per questo che viene piuttosto snobbato dal suo capo... S nobbato, però, fino ad un certo punto: quando il nostro stacca la spina del server dello studio cancellando tutto il lavoro di mesi e mesi di programmazione alla nostra girano immensamente ed il suo snobismo diventa odio atavico e voglia di menare le mani e di licenziare qualcuno. Nel finale, però, stranamente arriva nello studio una copia del programma (che **Kintaro** ha provveduto a riprogrammare in tempo re-

cord e tutto da solo) e già si urla al miracolo... alla ricerca del ragazzo la bella capa si imbatte in due vecchietti a cui il nostro avrebbe regalato il milione di yen donatogli dalla nostra... Incredibile... quello non è un ragazzo, è un santo e bisogna assolutamente trovarlo... In questo modo si conclude il primo episodio, con un **Kintaro** che, con la sua fidata ***Mezzaluna*** (la sua bicicletta), sta viaggiando su di un'autostrada a tutta birra superando addirittura gli autoveicoli. L'obiettivo del nostro è imparare tutto quello che la vita può insegnargli ed il mezzo è la sua incredibile curiosità... qualcuno ritiene che sia un mago del computer, qualcuno invece non lo crede nemmeno umano, ma **Kintaro**, umano, sa benissimo di esserlo... e lo è così tanto che addirittura pensa spessissimo di parlare con le tazze del water su cui si appoggiano i dolci sederini delle sue colleghe di lavoro e di spiarle da dentro gli spogliatoi mentre le nostre si cambiano (stranamente senza essere beccato...) Umano, sì, ma anche tenace ed irriducibile, **Kintaro** ha imparato tutto quello che l'Università poteva insegnargli ed ora vaga per il mondo alla ricerca dell'esperienza... la paura è che faccia la fine del Voyager (Viger) in Star Treck 1, il primo grande film della saga; si trasformi in una nuvola di conoscenza, assorba tutto il sapere che incontra arrivando addirittura a distruggerlo pur di farlo proprio!

L'anime di **Golden Boy**, sebbene dal provino montato dai Dynamici potesse sembrare un cartone semiporno, erotico almeno ai livelli del fumetto, bisogna dire che di erotico mantiene più che altro una vena eroticomica che fa sorridere più che avere altri devastanti effetti sulla psiche...

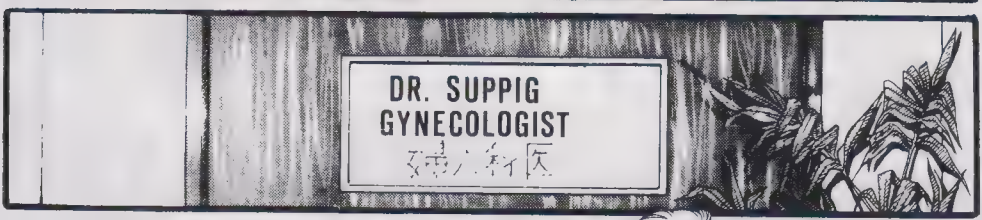
Insomma, è un anime da vedere che, grazie al fatto di presentare delle belle ragazze spesso in atteggiamenti, diciamo così, un po' osè, si fa apprezzare e piacere un po' a tutti, che siate amanti del genere avventura o che siate degli sbavoni che non perdono occasione di correre dietro alla più squinternata e zozzona idol nipponica...

Due parole per chiudere... Boing Boing (capirete guardando il cartone a cosa mi riferisco).

Tutte le immagini sono © Tatsuya Egawa-Shueisha-KSS e sono pubblicate a puro scopo dimostrativo.

DR. SUPPIG CALL SAFE 642

by AKIKO SAKATA



FINE

DR. SUPPIG

Gynaecologist

by akiko sakata

CLIP
CLIP
8
MAY
8 MAY BIRTHDAY
MAY
BIRTHDAY
SIGH!
STRIP
STRIP
STRIP
Happy Birth

DISAPPOINTMENT
STROZ
STROZ
SUPPIG
CLIK
CLAK

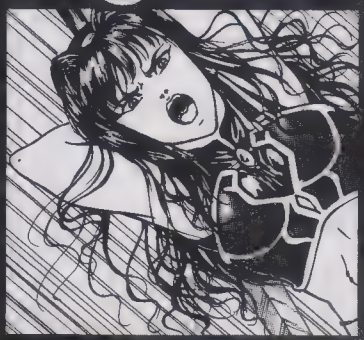
THE END

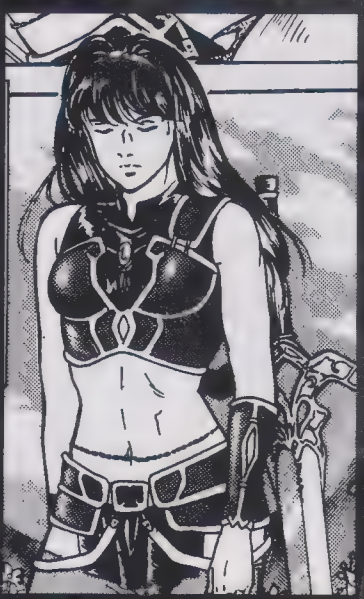
"Angeli e Demoni Tremate... SORIEL sta arrivando!"

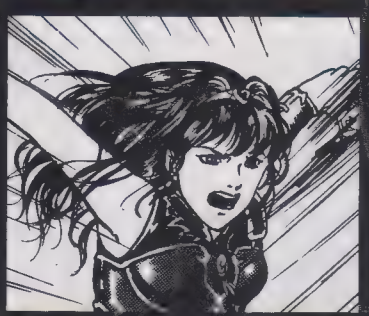
©BM.BRIGUGLIO/ROCK'N'COMICS

ANTEPRIMA A LUCCA COMICS

Le Terre di Ecron







Come dicevano le Terre di Ecron. E così iniziava dall'alto l'Omega ... e voi l'avete fermato con Magia. Ora, finalmente certo che detto così... aiutatemi voi.

Immaginate di essere in una grotta. All'esterno c'è l'oscurità, dentro una strada. Immaginate che il corridoio possibile dove Orchi vivono quella vicenda, non vi siete già arrivati e che l'unico modo per salvarsi è un passo di sfida. La cosa nulla, vedrete ad altri appassionati che vanno quindi sopra e senza vedere una cupola magica.

Immaginate che chi dopo passerà senza pensare dovrà in qualche senso perire in un gorgo nel pozzo. Magia sopra l'entrata di un passaggio segreto che porterà alla vittoria.

Immaginate che il Mago abbia come guardia personale una bellissima Amazzone, esperta in combattimento.

Immaginate un astuto Pirata che vende armi alla città per la sua salvezza, una professionista prezzolata, un impiegato di una prestigiosa società di assicurazioni che ha imparato da poco a maneggiare le armi.

Unitevi a loro contro Orchi, Goblin, Orchi e mostri vostri particolari che chi ha più numeri tornerà indietro a raccontarlo.

Mentre voi avanzate gli Orchi vi tirano giù dalle pareti, vi attaccano, vi fanno cadere in trappole, vi lanciano frecce avvelenate per fare cadere in delirio, cercano di sopraffarvi alla vista del vostro sangue. Ricordatevi di dire che il Che Dorso vi prenderà di fermarvi.

E magari qualcuno di voi ce la farà. Ecco la storia di Karil il Mago, Shana l'Amazzone, Rangi il Pirata e Evry la Mezzorca Leggendo Le Terre di Ecron.

I Personaggi

Karil- *Il mio Mago Elementale ha quarant'anni portati benissimo, quello che preferisce è l'acqua. Ha 18 anni ed è molto attratto fisicamente da Shana. Il suo motto è: parlate adesso finché siete in quanto non lo fanno arrabbiare.*

Shana- *È una Amazzone, ha 19 anni ed è la guardia del corpo di Karil che durante l'utilizzo dei suoi poteri diventa molto vulnerabile. Ha sempre un sangue freddo il Mago che proteggerà prima di tutto la sua vita e quella di Karil ma non lo ammetterà mai.*

Rangi- *Il Pirata, ha 24 anni ed è il più [illegible] che spera che anche una ragazza non sarebbe figo che nessuno [illegible] nessun uomo può fuggire alle sue terribili armi.*

Evry- *Ha 15 anni ed è stata dall'età di [illegible] di professione, è il mestiere più antico del mondo ed è abituata nelle sue belle mani. Karil le salverà la vita [illegible] per lui.*

POSTER

Le Terre di Ecron

Da ottobre in libreria

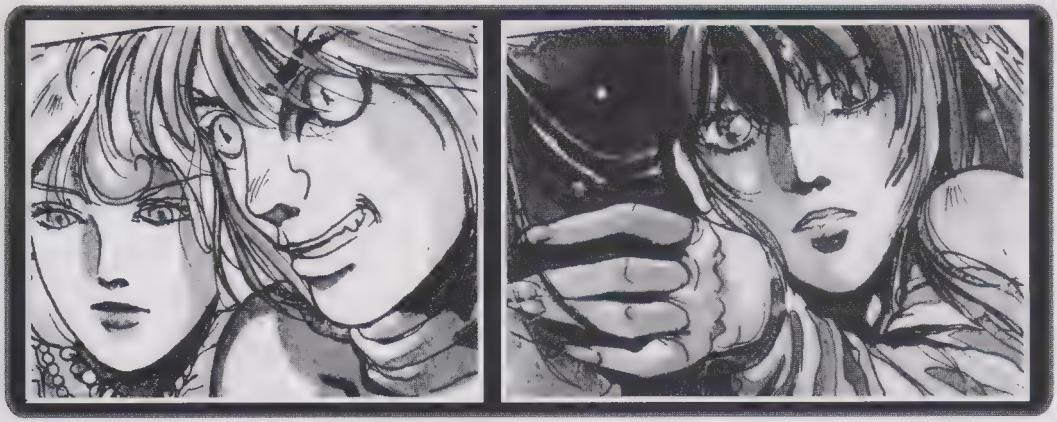
IN ANTEPRIMA A LUCCA COMICS NON MANCATE!

LODOSS COMICS

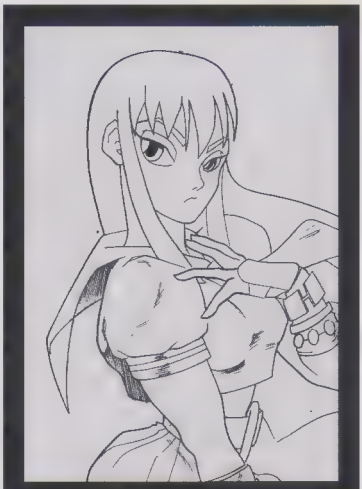
Per informazioni e prenotazioni: 0382/538274.
Risponde... Rock 'N' Comics

Dose più che doppia per la Posta in questo specialissimo numero 7 di Lodoss magazine (eh sì, Lyre ci ha lasciato e stiamo organizzandoci per presentarvi un nuovo, grande fumetto) e per l'occasione andiamo a toccare anche e soprattutto (ma non solo) il più che controverso argomento censure che ha causato una vera e propria inondazione di lettere nella nostra redazione. non ce ne vogliano quelli che non saranno pubblicati, infatti, da questo numero avremo molto più spazio per i lettori e prima o pi tutti avranno la possibilità di dire la loro (nei limiti del possibile) o su Lodoss o su Lodoss Special (da pochi giorni in edicola). Oltre a ciò, cominciamo fin da ora a pubblicare tutti i nomi di quelli che ci hanno scritto... e poi non diteci che ci dimentichiamo di voi! E ora la parola alle lettere, non prima di un saluto speciale alla nostra nuova giapponesissima collaboratrice, **Miwa Kimura**, *che in un batter d'occhio si è trasformata da nostra lettrice a redattrice in carne ed ossa (non che prima fosse di carta...) Il Giappone è più vicino!!!*

Carissimi Amici che ogni mese ci deliziate con il Vs. LODOSS Magazine, vi scrivo queste poche (vi piacerebbe eeh?) righe per rispondere alla vostra richiesta d'opinioni riguardo alla situazione dei cartoni japponesi (come dicono con un filo di cattiveria coloro che definirei moderni untori) in Italia.
Premetto che ho quasi 21 anni (li compirò il 25 novembre prossimo, o scorso secondo la velocità delle PT italiane,...tanti auguri a me,...tanti auguri a me,...ehm...) e che sono cresciuto a pane e Mazinga (ma a merenda la mamma mi preparava pane e gazzella), ciò implica che sono un grande appassionato di tutto ciò che è legato al mondo dell'animazione nipponica (ma anche d'altro genere come i prodotti dello Zio Disney). Ciò però non basta ed ho deciso di friggermi il cervello in modo definitivo associando l'assunzione di Anime (non come Shang Tsung di Mortal Kombat, intendo i cartoni...) all'uso di videogiochi.
Ed è proprio questo il punto a cui volevo arrivare dopo circa dieci righe di voli pindarici; non solo i cartoni/anime sono criticati e marchiati come pericolosa mina sociale, sed etiam i videogiochi stanno per avere una bella taglia sulla testa con scritto sotto "PERICOLO PUBBLICO n°2 PERCHE' AL PRIMO POSTO DELLA TOP-TEN CI SONO I CARTONI".
Allora mi domando e chiedo:
1.Si è mai visto nessuno uscire dalle sale giochi dopo aver giocato a Street Fighter XYZ (la versione non mi è pervenuta) e lanciare Hadoken dalle mani o esibirsi in un coreografico Hyakuretsu Kyaku (ho imbroccato la consecutio??? Fatemelo sapere..)?
2.Siamo sicuri che i sassi dal cavalcavia li abbiano lanciati dopo aver visto Ken e non dopo aver visto The Road Runner Show, dove il frustratissimo Coyote creca di sfrittellare (fantastico neologismo testè coniato che mi riporta alla mente il trasumanare dantesco) (a me evoca ricordi di altro genere...NdR) il supersonico Bit-Bit con massi grossi come il Duomo di Milano?
3.Non è che magari la nuova generazione è talmente stupida che tutte le volte in cui un esponente della next-generation sbadiglia, il cervello tenta la fuga?
4.E' possibile che i moderni demoni siano tutti rettangolari ed il loro potere si misura in pollici? Saremo forse colonizzati da questi esseri scatolomorfi che c'impianteranno un telecomando alla base del lobo frontale?
5.E' possibile che stia dicendo un mucchio di baggianate?
Torniamo seri.....No,.....non ci riesco è più forte di me...
I cartoni animati in Italia arrivano tutti belli tagliuzzati, basti ricordare "La battaglia dei pianeti" ridotta ad un colabrodo e quasi incomprensibile con l'aggiunta dell'insulso 7zark7 (il cugino idiota di R2D2/C1P8) a guarnire una torta che fu propinata come di alta pasticceria mentre la ricetta originale era in qualche cassetto.
Lo stesso successe e succede (spero tuttavia che non succederà più) per molte altre serie televisive come Golaion finito in mano a qualche macellaio e riproposto come Voltron, oppure Dragonball in cui appaiono nomi stravolti come Laura, Oscar, onda energetica, nuvola Speedy pizza (messaggio promozionale) e scene tagliate in parte o completamente (una su tutte il mitico uomo invisibile coperto dal sangue del Maestro Muten che soffre di epistassi nasale...) e ancora Ranma1/2, Lady Oscar, Orange Road, e tante e tante altre.
Ho sentito dire anche dell'acquisto da parte di Mediaset della serie di Tekkaman Blade che è stata smontata e remixata (passatemi il termine) con la prima serie del mitico Tekkama e che probabilmente verrà riproposta con l'altisonante nome di TECNOMAN (potete vederlo alle 6.30 circa del mattino a Ciao Ciao Mattina, anche se quando leggerete queste righe sarà ormai finito... NdR).
Vorrei dire un'altra cosa, è giusto tutelare il pubblico dei più piccoli, ma per loro ci sono I Puffi (The Smurfs), Topo Gigio, Calimero, i mitici Snorky, ed il fantastico Carletto il principe dei mostri, Doraemon, Quel gran pezzo dell'Ubalda... ehm no questo no... comunque sia ci sono innumerevoli produzioni da dedicare ad una fascia di pubblico più piccola (che senza dubbio seguirei anch'io) senza tagliare e quindi rovinare irrimediabilmente altre serie che per noi bambini più grandi vanno benone.
Volete trasmetterli dopo le 24.00? A me andrebbe benissimo, sincronizzerei i miei 20 videoregistratori e via, ma per favore, o per pietà, ...anzi no... fateci vedere i cartoni in versione integrale e alla crusca sennò vengo lì e vi spezzo gl'indici d'ascolto.
Forse dopo aver letto questa mia , i dubbi sui danni mentali provocati dai cartoni



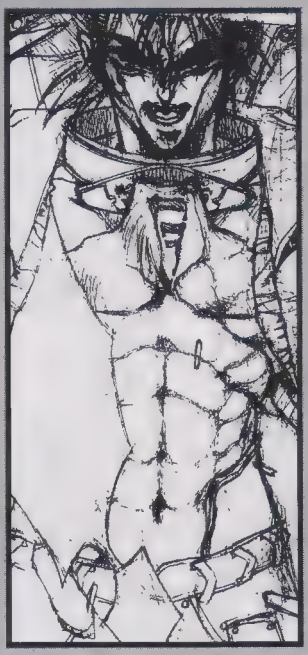
diverranno certezze, ma anche IO ho una certezza: ho guardato, anzi visto cartoni animati jap per tutta la vita e continuerò a vederli finchè avrò la forza di schiacciare il tatso Play, considerato che per il momento l'unico modo per goderseli è comperando costose e pregiatissime videocassette (di cui ne annovero più di 200 nella mia collezione tra serie TV, OAV e film,……per la serie non ostentiamo le cassette….), e sono sicuro che non andrò mai in giro a gettare mattoni addosso alla gente….. Tranne forse a quel ç§£$%&^^§@#][che mi passa sempre sul marciapiede con lo scooter ed investe la vecchine e fa abbaiare il mio cagnone.
I cartoni, anzi gli Anime, non mi hanno mai condizionato la mente, non ho mai subito una lobotomia quando aprivo la confezione di una videocassetta o sfogliavo un manga o un fumetto americano. Tutte le notizie che riportano i giornali riguardo a comportamenti indotti dai cartoni presentano solo il lato malvagio, il mostro da esorcizzare, devono creare un capro espiatorio per nascondere il marciume che è nella società, perché se ciò che dicono i giornali fosse vero allora gli adulti sarebbero ancora più rincoglioniti di noi ragazzi e diventerebbero mafiosi dopo aver visto Il Padrino oppure scalatori dopo aver visto Cliffhanger (si scrive così?) (non lo so, ho rimosso…NdR).Sono inoltre convinto che i fumetti come gli Anime ed i cartoni in generale siano delle forme d'arte oltre ad essere il frutto del lavoro e della passione di qualcuno; cosa direbbero se venissero disegnati due bei baffoni con il pennarello sulla Gioconda, o se ne L'ultima cena al posto del pane venisse messa una pizza?
Si griderebbe allo scandalo ed i guastatori verrebbero per lo meno scuoiati vivi, passati nell'aceto e nel sale poi nell'aglio olio e peperoncino nonché multati di £20.000 perché sorpresi a fumare (è di questi giorni la notizia dei turisti che hanno arrecato danno ad una fontana per soddisfare il loro desiderio di frescura ed esibizionismo e nei notiziari si parla di tre ragazzi, MA SE HANNO 40 ANNI PER GAMBA perché devono tirare in ballo noi ragazzi, perché non ammettono che è colpa degli adulti?).
E allora perché a chi opera i tagli non vengono tagliati i fondi o almeno gli attributi? Tutto questo sproloquio è totalmente inutile visto che per la società io sono solo un cdc fscl, ma forse per voi sono una voce di protesta che si è unita alle altre e che vi sostiene nella vostra epica battaglia visto che voi di LODOSS e delle altre testate avete voce in capitolo.
E se vi servisse un aiuto per menare le mani chiamatemi che vengo lì, gonfio i miei muscoli ipertrofici fino all'inverosimile, mi strappo la maglia, mostro i miei dù metri di torace con 7 curiose cicatrici e li faccio fuori tutti, o forse potrei affettarli con i miei artigli di adamantio, anzi no…vado a casa prendo il mio Grande Mazinga e li schiaccio come scarrafoni.
Scusate se sono stato poco Serio, ma preferisco la Ferracini (i conduttori di So, So, Solletico, ndMe).
Colgo l'occasione per salutarvi e dirvi: FORZA RAGAZZI CONTINUATE COSI'!CIAO!CIAO!CIAO!CIAO!CIAO!CIAO!CIAO!
Da Marco Codecasa (CODE per gli amici)
P.S. Vi ricordate l'inverno scorso del bambino che, caduto dal balcone, è atterrato senza conseguenze su un cumulo di neve? La colpa non è stata dei cartoni, ma della mamma che non gli ha lanciato i componentiiiii!!!!



Quando abbiamo deciso di parlare di censure televisive, evidentemente non eravamo in noi... Abbiamo sollevato di certo un vespaio notevole (e questo non è male, visto che volevamo più posta), ma non immaginavamo di essere letteralmente invasi da lettere che oltretutto assomigliano più a romanzi che non a normali missive (c'è chi ci ha scritto anche otto pagine fronte retro in caratteri piccolissimi!!!). Noi ci proponevamo di far parlare tutti, ma siccome non ci piace tagliare più di tanto quello che ci scrivete (è rispetto anche questo) credo che avremo sì e no lo spazio per 3 o quattro lettere. Non ce ne vogliano quelli che penseranno "Oh, io avevo scritto cose più sensate, perchè non mi hanno pubblicato?" o "Ma pensa te, cosa sta dicendo questo?". Noi abbiamo cercato di dar spazio alla massima pluralità di voci, da quelle con tendenze estremiste (ed in questo caso vi faremo leggere il mese prossimo una lettera che ci ha davvero sconcertato), a quelle più pacate. Non temete, comunque, perchè questo argomento terrà banco per molti mesi ancora, e noi pubblicheremo quanti più interventi possibili. Detto questo, veniamo alla lettera di Marco (ho poco spazio ma cercherò di essere sintetico). Sì, hai ragione, videogiochi e cartoni nipponici sono un facile capro espiatorio al quale i soliti disinformati (in buona o in malafede) amano attaccarsi quando non sanno cosa dire. Anche a me molte volte è venuta la tentazione di urlare ogniqualvolta si è parlato di cartoni animati jap in tv a sproposito e sicuramente sarei stato uno dei primi a sbattere in faccia a questi benpensanti le prove della loro stupidità.

Mi sono sempre chiesto con quale diritto gente che non capisce niente di cartoni animati si metta a sproloquiare su un argomento che, oltre a stare a cuore a moltissimi fans, è anche tanto vasto quanto complicato da trattare Noi stessi ancora oggi, dopo 4 anni di pubblicazioni varie, cominciamo solo ora a capire UN POCHINO il complesso universo Giappone. Ma l'Italia, purtroppo, è un Paese dove dimora la disinformazione e soprattutto l'IPOCRISIA. Certo è assurdo scaricare su di un cartone animato le colpe di azioni che certamente non possono essere state causate da un "semplice" anime (ma neanche da un film, da un fumetto, da un libro e via discorrendo), ma è tanto più **FACILE** che non cercare di addentrarsi nel succo dei problemi, e cercare di considerare i bambini come "unità biologiche pensanti" e non come i poveri rincoglioniti a cui accenni. I bambini sono molto più svegli di quello che ci immaginiamo e dovremmo cercare di avere più tempo per loro invece che cercare di creare "inutili, sterili ed innocue fasce di programmazione" quando poi a qualunque ora, chiunque può vedere nelle pubblicità e nei film sesso e violenza. Detto questo, condivido molte delle tue affermazioni, come quella che cartoni per adolescenti non dovrebbero essere "adattati per bambini". Penso comunque che gli adattatori in televisione non siano quei pazzi che vogliono tagliare i cartoni per farci un dispetto: semplicemente loro, così come le loro aziende, devono agire in conformità con le normative di legge e con il modo di pensare comune. Se l'italiano medio vede il cartone animato come prodotto per bambini, un'azienda non può certo andare contro questo modo di pensare. Ti posso assicurare che molti dei "censori" a cui accenni tu e chi ci scrive, sono i primi a dispiacersi di non potere presentare i cartoni animati in modo integrale. Quello che non va è il modo di pensare della gente comune, ricco di pregiudizi, preconcetti e disinformazione. Cosa possiamo fare noi per cambiare questo modo di pensare? Beh, innanzitutto non dobbiamo dimenticarci di essere noi la nuova generazione, e toccherà a noi nel prossimo futuro dimostrare, come la "generazione i Mazinga, Goldrake, Ken e Sailormoon", maggiore tolleranza e rispetto non solo nei confronti dei cartoni animati ma anche dei nostri figli. Io sono fiducioso: primo perchè tutti noi, chi più chi meno, amiamo i cartoni giapponesi, e così cóme i nostri padri sono cresciuti "a pane e Walt Disney" (io, comunque, nel pane continuo a preferire il salame o la nutella), conto che un domani anche noi sapremo far avvicinare la nostra società a manga ed anime. In secondo luogo non dispererei neanche nell'aiuto degli addetti ai lavori: nuovi cartoni stanno arrivando in tv, grazie anche allo sforzo di chi, come Yamato, Dynamic e Polygram, sta facendo di tutto per migliorare la situazione. L'informazione sta prendendo sempre più piedi ed i manga in edicola ed in libreria sono il fenomeno editoriale del momento. Tutto ciò non può passare inosservato e di certo lascerà un segno. E delle iniziative degli adattatori Mediaset e J tv (la seconda serata per gli anime, grazie alle proposte del Tokimeki è più vicina) parleremo più in là... **PG**

Carissimi amici di Lodoss,
premetto che pur essendo un'appassionata di manga e anime fin dal lontano '78 (ho 29 anni) non e mia consuetudine scrivere lettere alle riviste del settore. Un po' per pigrizia ma soprattutto perché ho vari problemi di vita che fanno passare in secondo piano la mia voglia di intervenire nei vari dibattiti pro o contro la censura degli anime in TV.
Io sono una perona che legge la quasi totalità delle riviste e delle fanzine che vengono pubblicate, in primo luogo perché mi piace essere informata, in secondo luogo perché è giusto sentire anche le altre campane. Non entro nel merito della "guerra" fra fanzine e case editrici, questi credo siano problemi vostri (e loro) che dovreste affrontare senza coinvolgere troppo chi vi segue. Anche perché ho l'impressione che, a lungo andare, tutte queste diatribe si potrebbero rivelare controproducenti per tutti.
Detto ciò passo a dire la mia sull'articolo a pag.9 del numero 4 di Lodoss. Io da brava appassionata non riesco proprio a capire perché le serie che Mediaset acquista debbano essere adattate per un pubblico infantile quando, nell'originale, non lo sono. Stravolgere una serie pensata per gli adolescenti, con adattamenti discutibili e censure ingiustificate è, per me, scandaloso. Michele Li Noce sbaglia quando dice che "...non esistono serie valide che si rifanno alla nostra cultura...".



In Giappone si è sempre attinto a piene mani dalla letterature per ragazzi di autori europei ed americani creando serie animate pensate proprio per i più piccoli. Se queste serie non vengono acquistate dalle TV italiane è solo per una questione di interesse. E' indiscutibile il fatto che uno zainetto Sailor Moon venda di più di uno zainetto con l'effige del grosso cane di Belle e Sebastien. Un esempio di questa politica si trova anche nella fascia mattutina della programmazione Mediaset: il pur ben realizzato (e ambientato in Italia) "spicchi di cielo tra baffi di fumo" (ma chi li scrive i titoli... Lina Wertmuller?) veniva trasmesso la mattina ad un orario quasi impossibile (circa le 8.00), perché? Forse il motivo è che da una serie così non ci si possono ricavare articoli per la scuola, scarpe, ecc., come invece nel caso di Calimero e/o Topo Gigio?

Michele Gelli di Dynamic mi trova d'accordo quando dice che, in alcuni casi, i cartoni vanno "censurati", ma fra la censura e lo stravolgimento ce ne corre. Possibile che nessuno di voi si ricordi di "Alpen Rose"? Fu il primo esempio di "distruzione" di un anime. In questa serie, ambientata durante la seconda guerra mondiale, si parlava di nazismo, di persecuzioni e via dicendo. Tutte cose reali ma che non devono essere piaciute agli adattatori, e così via ogni riferimento ai tedeschi (ribattezzati "il nemico" o "loro"), via le svastiche, via ogni riferimento al periodo storico. Perché si è voluta negare la realtà? Eppure questi sono argomenti che i bambini studiano a scuola...o sbaglio?

E' come se si fosse detto: "Hitler e le sue ideologie non sono mai esistite, me atrocità di quel periodo neppure"... complimenti! Le puntate originali duravano circa 25 minuti, con i tagli i minuti si erano ridotti a meno della metà. Non era più semplice non trasmetterlo?

Per quanto riguarda Nicola Bartolini Carrassi, c'è da dire questo: "è logico che difenda il suo operato, d'altra parte oggi giorno, trovare lavoro è così difficile... Ma dire di essere un otaku mi sembra un po' un'esagerazione.

Forse Nicola non sa che i veri otaku vengono guardati con malcelato sospetto dalla

società nipponica, sono dei fanatici che lavorano solo per poter soddisfare la loro passione, hanno poche amicizie e non hanno quasi relazioni sociali di alcun tipo. Gli anime, per loro, sono una ragione di vita, e un vero otaku non accetterebbe mai di "mutilare" l'oggetto del suo desiderio.
Quindi credo che Nicola dovrebbe cancellare questa parola dal suo vocabolario (non dovrebbe essergli difficile farlo), non basta avere in casa dei numeri di "Newtype" o dei vecchi "Corriere dei Piccoli" per essere un otaku. In quanto alla leggenda dei censori pazzi... bè, ogni leggenda ha un fondo di verità. Infatti coloro che cancellano ideogrammi giapponesi, coloro che tagliano ogni riferimento alla cultura nipponica, o che modificano i nomi giapponesi in nomi italiani, tanto a posto con il cervello non sono.
Adesso è anche stata introdotta la "moda" di tagliare le sequenze dove appaiono delle ferite più o meno gravi, o dove c'è un riferimento alla tisi (vedi Rayearth) (dove hai visto la tisi? NdR), mi dite che senso ha? Di cosa hanno paura in Mediaset? Si teme, forse, che una ferita finta possa traumatizzare i bambini? Allora quando questi ultimi si feriscono cadendo oppure durante un litigio e vedono uscire il sangue da un ginocchio scorticato o da un naso ammaccato per una pallonata cos' hanno, le crisi isteriche da trauma? Ma siate seri e non nascondetevi dietro le forbici... pardon al dito, e piantatela una buona volta con le solite menate del tipo: "il bambino va tutelato dalla violenza in TV"...e bla bla bla. Avete idea di quante volte mi è capitato di vedere, prima dell'inizio e subito dopo la fine dei programmi per ragazzi, reclame di seni al vento e/o promo di film violenti (fra l'altro trasmessi in prima serata), ma cosa credete, che i bambini guardino solo i programmi a loro destinati? Non sapete che, secondo un sondaggio di "TV sorrisi e canzoni" è venuto fuori che una consistente percentuale di ragazzi sotto i 14 anni segue "X-Files"? E Nicola mi fa la parabola del cartolaio e del farmacista... I bambini vanno tutelati non solo per quel che riguarda i programmi a loro destinati, ormai non si può più dire loro "e dopo Carosello tutti a nanna". E dire che un bambino possa restare traumatizzato da un ideogramma o da un nome giapponese è una grossa bestialità.
Signori: il Giappone esiste, è su tutte le carte geografiche, e far conoscere al bambino usi e costumi di popoli diversi lo farà sicuramente crescere molto più tollerante nei confronti di chi è diverso da lui. E personalmente ritengo che i più piccoli rimangano molto perplessi nel vedere in TV una che si chiama Marta mangiare con le bacchette, sedere per terra, dormire nel futon, indossare il kimono e pregare in un tempio. E poi perché dovrebbe essere la RAI (antinipponica per eccellenza) a proporre una fascia serale per i cartoni "adulti", solo per il fatto che ci fa pagare il canone? Ma se è per questo anche le reti Mediaset ci fanno pagare qualcosa dato che ci rincretiniscono con la pubblicità (la RAI ci fa pagare il canone OLTRE a rincretinirci con la pubblicità! NdR). E se dopo le 23.00 invece dei film con Alvaro Vitali e company, o delle repliche di telefilm vari fosse trasmesso qualche anime non adattato non credo che in Mediaset ci perderebbero poi molto. Concludo dicendo che, per quel che mi riguarda, non sono gli articoli contro la censura a farmi venire il mal di pancia, ma è stata l'ultima puntata di Sailor Moon a farmi venire una colica (non ricordarmela, sto provando a rimuovere...NdR). Quindi ribadisco: adattamenti (con misura) sì, ma censure e stravolgimenti no!!!!!
Salutoni
Maria Saveria Manduca
P.S.: complimenti per Lyre, mi piace moltissimo!! (Non potreste aumentarne il numero di pagine?).

Premetto una cosa importante: anche io sono contrario a qualunque tipo di censura, e condivido, da appassionato, anche il tuo pensiero circa le censure in televisione. D'altro canto amo moltissimo i cartoni animati giapponesi e non dimentico che li ho potuti conoscere solo grazie all'operato di quei "pionieri" che, pur censurando per esigenze di mercato, hanno portato gli anime in tv. Se alcune piccole censure sono il prezzo da pagare per far conoscere i cartoni al grande pubblico, possiamo accettarlo. Se però censura significa stravolgimento le cose non vanno per il verso giusto. E' vero: dobbiamo essere il più possibile tolleranti; adattare un cartone è un lavoro difficile e **molto costoso**, ma deve essere fatto con criterio e con **rispetto** (comunque io continuerò a battermi affinchè esista un mercato parallelo, quale videocassetta, tv via satellite o cartoni da seconda serata). Non bisognerebbe mai stravolgere un'opera che vive di un'anima propria. Per quanto io abbia, ad esempio, trovato dignitosissimo Piccoli Problemi di Cuore (che NON è neanche parente di Marmalade Boy, ma che rappresenta comunque un buon cartone) ancora oggi non capisco i tagli a Lupin, Motori in Pista e via discorrendo. Mi è dispiaciuto molto per l'ultima puntata di Sailor Moon, ma davvero avreste preferito che non fosse per niente trasmessa? E davvero correreste il rischio di non potere più vedere in tv i vostri eroi come Ranma o Ken? Credetemi, chi ha mandato in tv l'adattamento di Rayearth, Slayers e Sailor Moon non poteva davvero fare altrimenti e, anzi, si è battuto per salvare il salvabile. Per noi appassionati è facile parlare e dire "Io non vorrei mai vedere in tv *Orange Road* trasformato in *E' Quasi Magia Johnny* perchè conosco la versione originale e così va trasmessa". Privare la gente dei cartoni giapponesi come Orange Road, Lupin, Marmalade Boy seppure

nella versione "taglia e cuci" significa privare molte persone della possibilità di entrare in contatto con una realtà molo complessa ed affascinante, come quella degli anime. Non so cosa sarebbe stata la mia infanzia e la mia adolescenza senza i cartoni animati giapponesi, di una sola cosa sono sicuro: sarebbe stata più triste. Non dico che dobbiamo stare zitti ed accettare tutto, questo no, ritengo però che ci voglia una buona dose di pazienza e di tolleranza: le cose stanno cambiando, gli anime ed i manga sono ormai una valanga inarrestabile e presto cambieranno anche i criteri di chi adatta (le ditte stanno capendo e sempre più appassionati entrano a far parte di posizioni decisionali importanti), ne sono sicuro. Dal canto nostro, non possiamo che cercare di fare di tutto per sostenere iniziative coraggiose come quelle di J Tv, come quelle di Yamato e Dynamic che propongono in videocassetta le versioni integrali di Rayearth e Orange Road (per non parlare di Ranma e di tanti prossimi titoli futuri); e dobbiamo anche fare di tutto per informare e fare conoscere il Giappone a quante più persone possiamo, per gridare a tutti la nostra passione, e la nostra civile rivendicazione di dare all'animazione la dignità ed il posto che merita. Ed a questo proposito penso sia significativa la lettera che segue. Detto questo, ti saluto Saveria e, anche se non condivido il tuo astio nei confronti di Carrassi (che forse non sarà un otaku nel senso stretto del termine ma che ti assicuro ama davvero il suo lavoro), penso che il tuo intervento esprima efficacemente il modo di pensare di molti. Uniti qualcosa faremo... Qualcosa l'abbiamo già fatto. **PG**

Salve a tutti, redattori di Lodoss
Il mio nome è Alessandra, Alessandra Brunello, a settembre dovrò frequentare la prima classe del liceo scientifico, e vengo da un paese di campagna, Trevigiana.
Vi scrivo per dire quello che penso a proposito del problema delle censure. Innanzitutto vi voglio dire che sono una grande appassionata di manga, e che ho preso molto a cuore questo problema, e voglio dirvi quello che penso raccontandovi una storiella, quella della mia passione per i manga.
Due anni fa ero una fan sfegatata di S. Moon, seguivo sempre la sua serie e la disegnavo ovunque. Un giorno, in un angolino nascosto dell'edicola, ho visto un giornalino di S.Moon. Devo dire che sono stata molto fortunata, perchè tra le dozzine di pubblicazioni dedicate a S.Moon ho beccato giusto il manga della Star Comics. Ho acquistato quel manga, mesi dopo eravamo in 4 ad comprarlo. Da quel S.Moon, col tempo, abbiamo acquistato altri manga di cui abbiamo visto la pubblicità. Poi, avendo visto l'angolo dei manga, abbiamo scoperto altre case editrici, ed ora di questo genere di fumetti ce ne intendiamo un po'. Ma il punto è questo: quando noi parlavamo a scuola di fumetti, ci prendevano in giro, ma poi, dopo averne fatto loro leggere qualcuno, quasi tutta la classe li acquistava. Dove sono stata in vacanza ho convertito ai manga 34 persone che a loro volta faranno conoscere ad altri questi fumetti... A settembre avrò un'altra classe, e là, ve l'assicuro, sarà un altro successo. E tutto per uno stupido giornalino di S.Moon (che oltretutto ho conosciuto grazie alla TV). Ed è questa la soluzione alla censura: credetemi, col tempo in molti conosceranno manga ed anime, e quando saranno veramente tanti, e tutti vorranno vedére gli anime originali, la TV sarà costretta a farlo, perché sarà economicamente proficuo, e stabilirà degli orari nei quali verranno trasmessi veri anime. Per ora siamo veramente pochi. Quella che deve essere cambiata è la mentalità: i cartoni non sono solo per i bambini! Ma per far capire questo alla gioventù (parlo come una vecchiaccia!) è necessario farsi conoscere. Provate a mettere un dito nell'acqua, si formeranno cerchi sempre più grandi, ma qualcuno deve pur partire (frase tratta da Pochaontas, Walt Disney/1996)! Penso che ci sia un modo per farsi conoscere, anche se costa veramente caro: pubblicare manga che tutti conoscano. Lo so, costa caro, ma se dici ad un ragazzo: "prova a leggere Tenchi Muyo, è da sballo", ti risponde: "Tenchi che? Ma hai fumato qualcosa? Và và, pazza!". Se invece gli dici: "prova a leggere Kenshiro, lo conosci vero? E' mostruoso!", ti risponde "Ma scherzi? Non sapevo esistesse il fumetto". Credetemi, vi dicono proprio così, e se gli fate una testa grande come una casa, lo compra, poi va a vantarsi con gli amici di averlo e lo comprano anche loro. Io per prima sono contraria a queste cose, ma credetemi, è l'unico modo! Io combatto ogni giorno una battaglia per diffondere i manga, e una delle scuse che va più forte è questa: "guarda che non sono per bambini, pensa che "E' quasi magia Jonny" senza le censure è un fumetto porno!" (Ehm... Forse a volte esageri... Non è bello ingannare o obbligare per forzala gente, pensaci... NdR). Con i ragazzi va forte , ma nonostante tutto sono ostinati, e non vogliono comprare niente. Ma io continuo a combattere, anche se mi prendono tutti in giro, combatti. Voi siete il nostro punto di riferimento

LE USCITE DI ROCK'N'COMICS

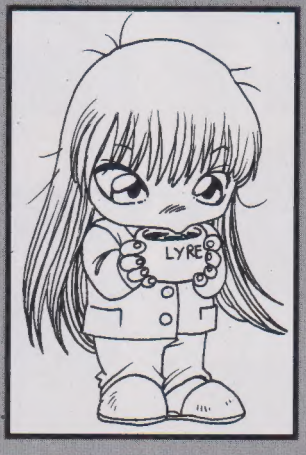
NOVEMBRE

-Lodoss Magazine New nr 7(15x21 cm-72 pag b/n e col.-5000 lire)
-Ace nr 11 (16x24 cm-32 pag b/n e colore-5000 lire):Inserto dedicato a Slam Dunk. Solo in libreria.
-Soriel nr 1 (15x21-16 pag b/n-3200 lire): Un grande fumetto di Marco Briguglio e Cesidio Angelantoni. Solo in Libreria
-Le Terre di Ecron nr.0(15x21-32 pag b/n-4000 lire): Dalla manina di Isabella Manfrin (autrice di sagno Gotico) un fantasy elegante ed emozionante. Solo in liberira.
-Lodoss Special nr 1(15x21-48 pag b/n e col.-5500 lire): Tutto sulle serie Dragon. Gadget ed informazione in edicola!!!

DICEMBRE

-Lodoss Magazine New nr 8(15x21-96 pag b/n e col.-6000 lire): Speciale numero natalizio di 96 pagine! In omaggio il calendario 98
-Lodoss Special nr.2(15x21-48 pag b/n e col.-5500 lire): Space operas e Studio Gainax sul nostro nuovo aperiodico da edicola
-Ace nr 12(16x24-32 pag b/n e col-3200 lire): GS Mikami e tante curiosità sul numero che festeggia il primo anno di ace, la rivista più venduta in libreria

E IN PIU'... due grosse sorprese di cui vi parleremo il mese prossimo. NON MANCATE!!!



(con noi intendo gli appassionati di manga) e dovete fare qualcosa. Noi vi aiuteremo, io per prima, e ripeto, bisogna fare qualcosa come:
1-pubblicare manga che molti conoscono, anche se è abominevole (perché? Ken, Ranma e Sailormoon mica sono brutti NdR)
2-fare pubblicità
L'altro giorno, su TV sorrisi e canzoni, ho visto una pubblicità della Yamato: 3 OAV a 99.000.
Ma in quanti sanno cos'è un OAV? Pochi. Bisogna farci conoscere. Voi dovete sborsare molto per la pubblicità, e io avrei un'idea per unire l'utile al dilettevole: potete fare una specie concorso su Lodoss, una cosa tipo "converti un amico ai manga e raccontaci la tua storia", ed ogni mese potreste pubblicare le storie migliori, ed eventualmente premiare la più bella.
Ma la cosa più importante è scrivere che il concorso è stato indetto perché più mangafan ci sono, più probabilità ci sono di vedere anime non censurati, chi ha a cuore questo problema si impegnerà. Devo dirvi la verità, ho molti fumetti, ed acquisto anche dalle altre case editrici, soprattutto dalla Star Comics, ma questo lo dico non per invidia o gelosia, ma per dirvi che per questa soluzione dovete mettere da parte le rivalità tra case editrici, perché questo è un problema che riguarda tutto il settore. I mangafan sono tutti fratelli, io, ad esempio, mi commuovo quando incontro qualcuno e dico: "ti piacciono i fumetti", e mi risponde: "sì, adoro i manga!", e ci mettiamo a parlare per ore. Per questo dobbiamo aiutarci, dobbiamo convertire tutta l'Italia. Non so se leggerete questa lettera, è la prima che scrivo ad una rivista, e sono contenta di averla scritta a voi, perché mi sembrate delle persone che amano il proprio lavoro, e sono disposte ad esagerare pur di difenderlo! Forse ho detto tante idiozie che per un motivo o per l'altro non potrete realizzare, ma credetemi, ho scritto questa lettera con tutto il cuore. Vi ringrazio molto, e voglio farvi sapere che vi stimo tantissimo e vi voglio un totale di bene! e Tanti bacioni!
La vostra mangaguerriera Alessandra

Eh sì, cara Alessandra, devo ammettere che leggere la tua lettera è stata per noi un'esperienza significativa, e ci ha addirittura commosso. Il tuo contagioso entusiasmo e tutto il tuo amore per i cartoni animati è addirittura coinvolgente (ma, ti ripeto attenta a non esagerare, ingannare o obbligare la gente non è una cosa giusta, la tua non deve essere una crociata "a testa bassa") e devo dire che la tua idea ci ha coinvolto molto. A volte essere appassionati ci impedisce di pensare ad iniziative semplici ma molto efficaci come la tua, che forse, anzi sicuramente, potrebbero dimostrarsi la soluzione di molti problemi. D'altro canto anche io sono stato introdotto "a forza" nel mondo dei manga da un mio amico che quasi mi costrinse a leggere il vecchio Mangazine ed i fumetti della Granata. Se non fosse stato per Ken il Guerriero (il vero Mito degli anni 80, come oggi Dragonball e Sailormoon) forse io oggi, per somma soddisfazione di mia madre, e forse vostra, starei lavorando in banca piuttosto che a Lodoss e simili. Di iniziative come la tua ce ne vorrebbero 100 e non una sola: sì l'idea della rubrica che ci proponi ci piace molto e ti possiamo già annunciare che di concorsi su Lodoss ne vedrai presto molti, come l'*Otaking* che ci apprestiamo a varare il mese prossimo (siete curiosi, eh?). Anche noi vogliamo risponderti con tutto il cuore: innanzitutto ringraziandoti, perchè ci hai fatto assaporare un amore verso i cartoni così spontaneo e sincero, e anche perchè ci hai fatto tornare a pensare ai cartoni per quello che sono: **GIOIA**.
E forse a volte dovremmo fermarci a riflettere proprio su questo, senza scervellarci troppo su quello che è stato tagliato oppure no, cerchiamo innanzitutto di cogliere quanto di buono c'è nelle cose e poi, senza pregiudizi, affrontiamo le situazioni. Pensa: io stesso, ben sapendo che Sailor Moon era adattato mi sono rifiutato di vederlo in tv "perchè non era integrale" ma in un secondo momento mi sono pentito quando ho potuto per caso vedere alcune puntate... E' sbagliato il pregiudizio di chi stravolge un cartone, ma è anche sbagliato il pregiudizio un poco snob di chi si muove spinto da una sorta di "integralismo a tutti i costi" e dal livore e dalla rabbia che ci portano a vedere come mostri tutti quelli che adattano in tv, gente che, a volte, ha l'unico difetto di vedere in un cartone prima di tutto un prodotto commerciale.
Tolleranza, nessun paraocchi ma anche la giusta dose di risolutezza, queste sono le cose importanti: anche in Giappone, lo abbiamo visto in Hot Line, i cartoni in tv vengono censurati (in quanti, ad esempio, sanno che anche nel Sol levante la seconda puntata di Cutey Honey Flash non è stata trasmessa per i suoi contenuti?). Ogni mondo è paese ed ha le sue regole, a noi sta l'onore e l'onere di cambiarle, lottando, pazientando e sperando...
E le iniziative come quelle di Carrassi, che sta battendosi per portare i cartoni in seconda serata, dei produttori di video e anche di noi appassionati, di Lodoss, di Alessandra e di quanti come lei, sono solo un ulteriore passo verso una meta che si fa sempre più vicina. **PG**
Per ora basta, di censure torneremo a parlare, sempre con voi e, se potremo, coi diretti interessanti anche il mese prossimo (cacchio, abbiamo pubblicato solo 3 lettere e non c'è neanche lo spazio per i saluti in breve, qui Dario ci sega le gambe!). Per ora, in alto i cuori e mi raccomando continuate a scriverci, scriverci, scriverci a:

LODOSSmagazine, c/o Rock'N'Comics, Via Cesare Battisti 80, 27100 Pavia o scriveteci via fax allo 0382/538274 e al nostro indirizzo E-mail: rocncom@tin.it

AVVISO IMPORTANTE: *chi ci spedisce i disegni in rapporto all'annuncio di pagina 59, avrà una risposta* ***via lettera*** *prima possibile. Non telefonate!*

NON PERDETEVI

LE TERRE di ECRON

By Rock'N'Comics

KOBAYAKAWA MIYUKI

TSUJIMOTO NATSUMI

WANTED

(C) K.Fujishima/Kodansha

DEAD OR ALIVE

L.3,500

AD OTTOBRE, IN EDICOLA, DALL'AUTORE DI OH, MIA DEA

SEI IN ARRESTO! Vol. 1 di 12, 96 pag. B/N, B, L.3500

E' UNA PRODUZIONE COMIC ART